LE NOUVEAU

Pif

N° 736

8F.

TARAO

La nuit où il perdit la mémoire...

et son gadget
LE COMBAT DES SUMOS

HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE – 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE.
ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL.
MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : $ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF.
TUNISIE : 700 MILLIMES. 1974

M 2806 - 736 - 8,00 F


PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Pierre Veillé, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

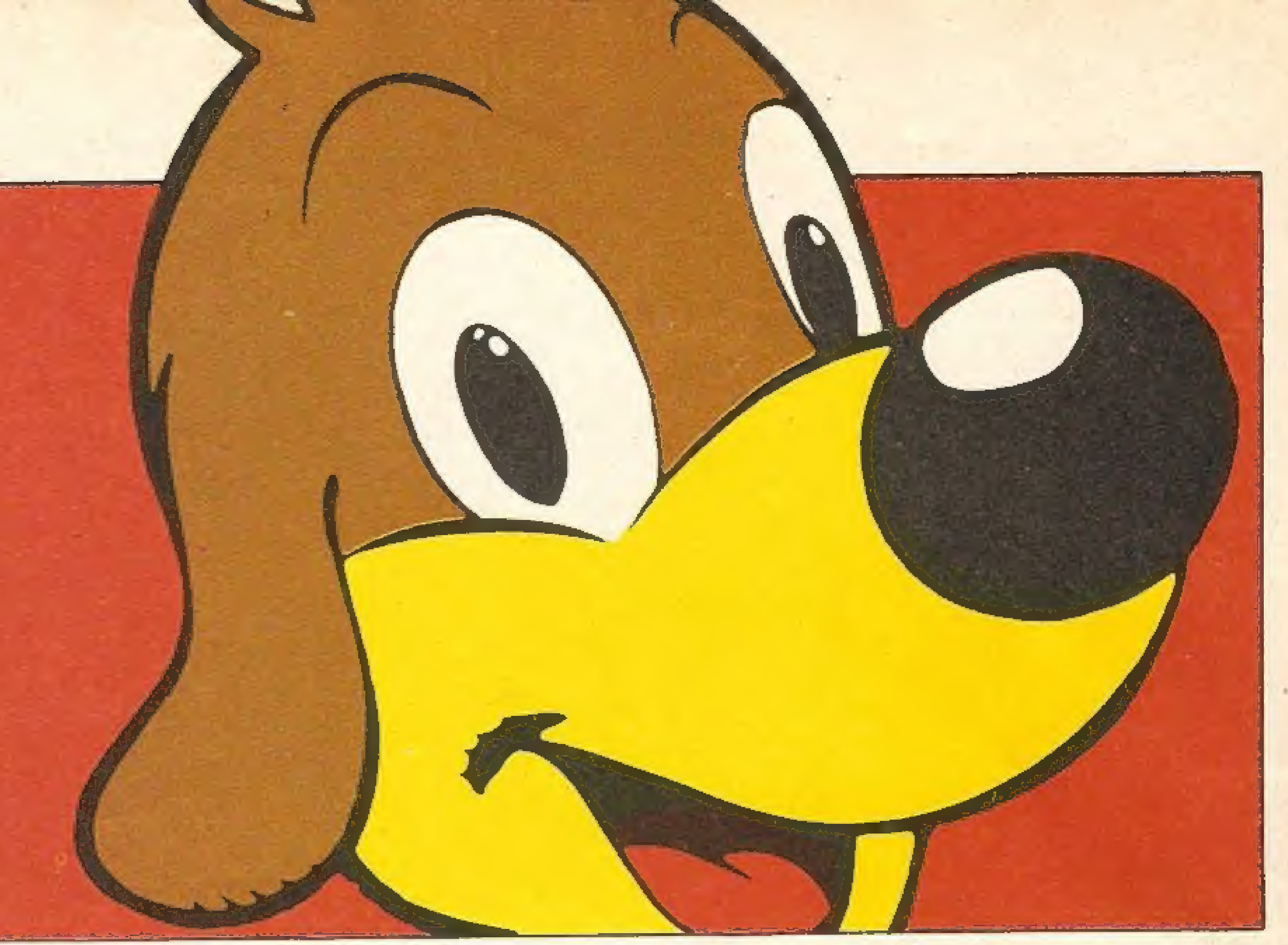
Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Suzel Messerschmitt (Chef de publicité).




TU PEUX TOUT AVOIR A COUPS DE POINTS!
DISQUE VOLANT
120 points
INVITATIONS "BOUM"
200 points
ÇA VA SWINGUER CHEZ
POIGNETS TENNIS
120 points
TAILLE-CRAYON
100 points
TROUSSE A CRAYONS
160 points
TIRELIRE
120 points
CLASSEUR
200 points
PORTE-CLÉS LAMPE
120 points
LACETS
60 points
PENDENTIF CAPSULE
150 points
CEINTURE
240 points
DÉCAPSULEUR
180 points
LA BOUTIQUE
Vite, collectionne les points de Coca-Cola et reçois tout de suite l'objet de ton choix.
Tout est expliqué, sur les emballages promotionnels de Coca-Cola. Et si tu es malin,
ne perds pas de temps, car plus on joue vite, plus on peut obtenir d'objets.
Cette promotion avec obligation d'achat est valable uniquement en France Métropolitaine. Date limite d'envoi des demandes le 30/11/83.
Buvez Coca-Cola
MARQUE DÉPOSÉE
Coca-Cola et Coke sont des marques déposées qui identifient le même produit de The Coca-Cola Company.
McCANN-ERICKSON

Pif

Une mousse envahissante



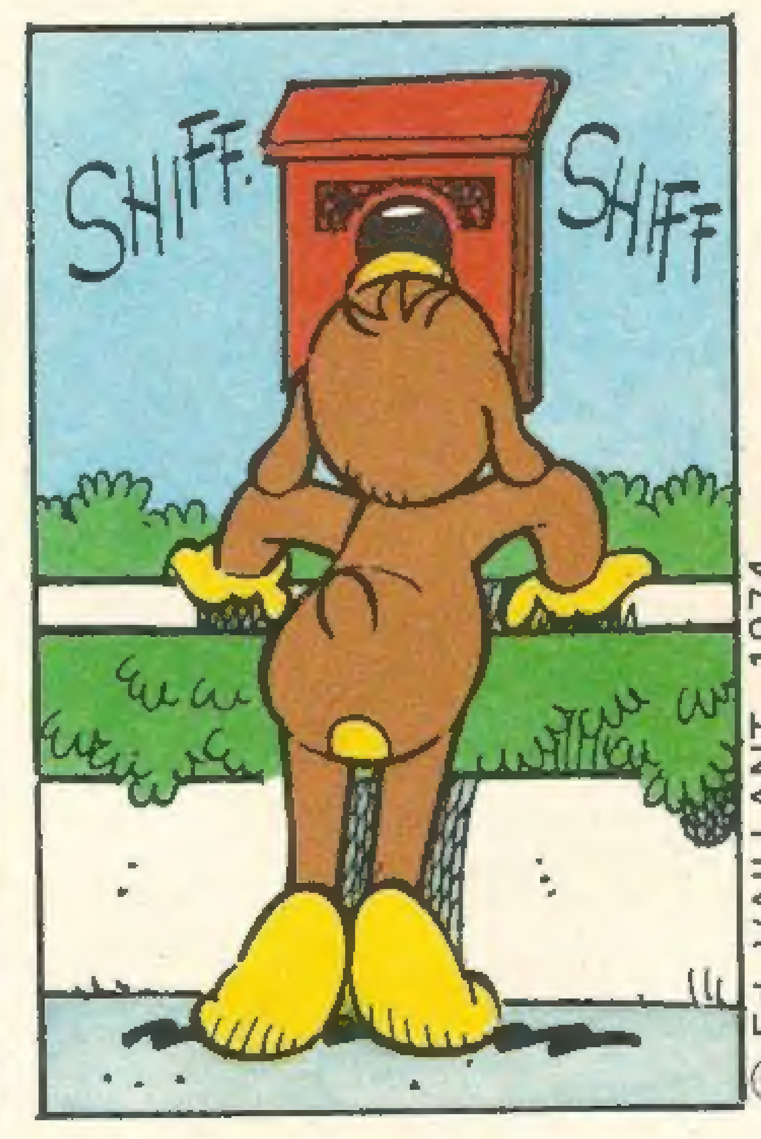






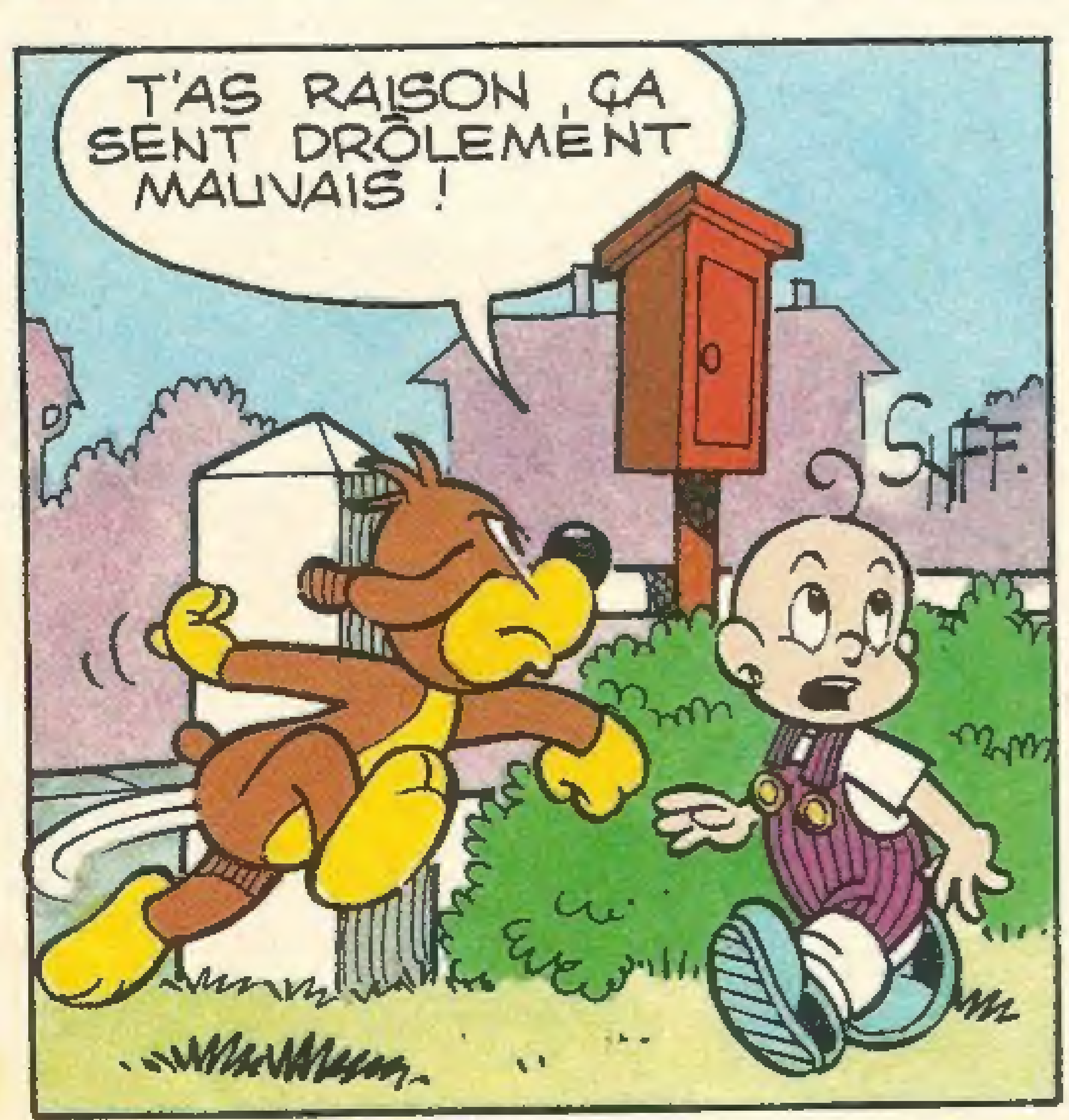






© Ed. VAILLANT 1974











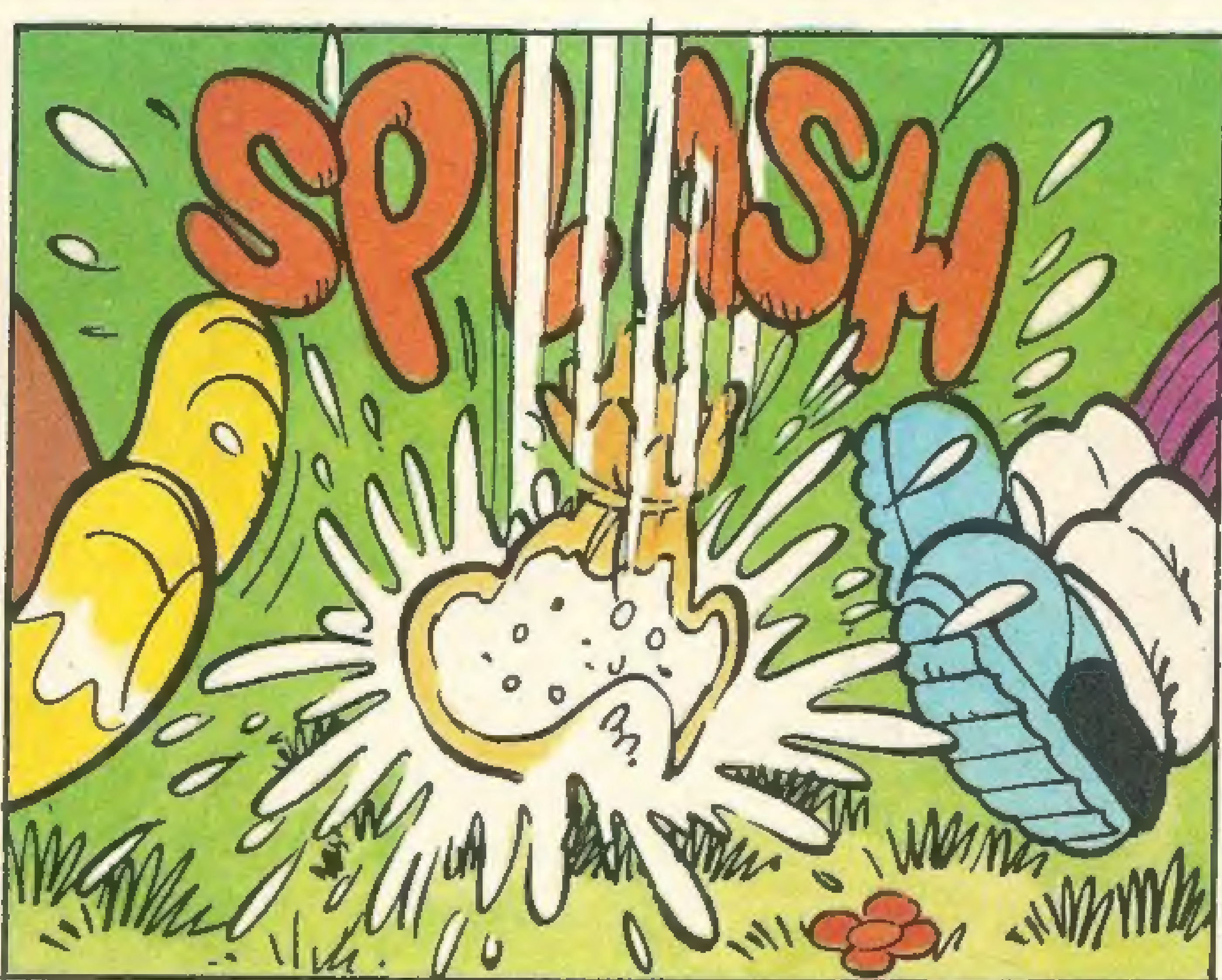
D'APRES C. ARNAL.


ON DIRAIT UN PAQUET...
...EMPOISONNÉ ?


PIPIR ! LA PROPRETÉ PROFONDE DU LINGE !
REMARQUE, SI CETTE LESSIVE LAVE AUSSI FORT QU'ELLE SENT MAUVAIS, LE RÉSULTAT DOIT ÊTRE DÉCAPANT !
PIPIR

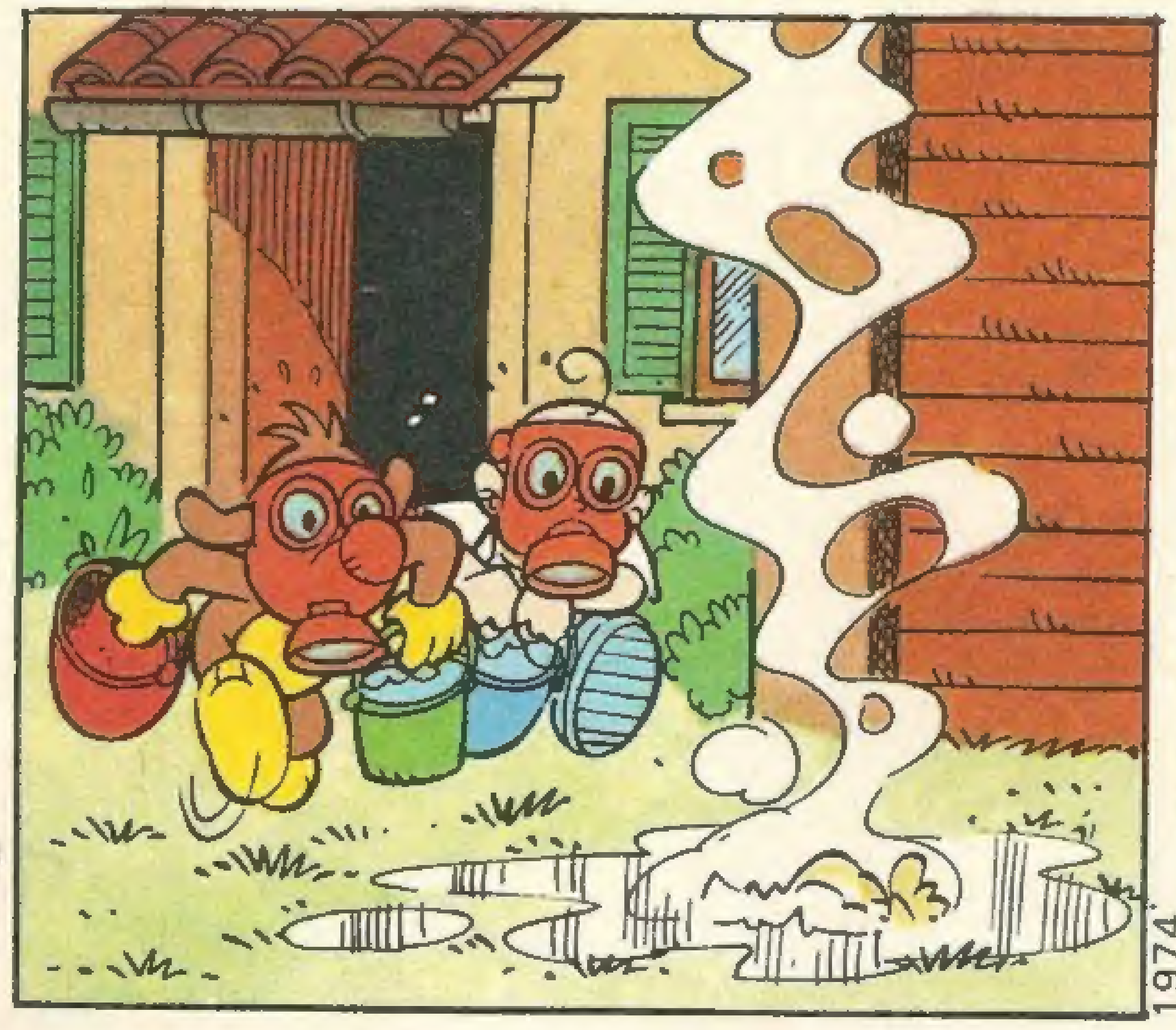

L'EMBALLAGE EST HERMÉTIQUE ET ÇA EMPESTE !


HO ! IL M'A GLISSÉ...

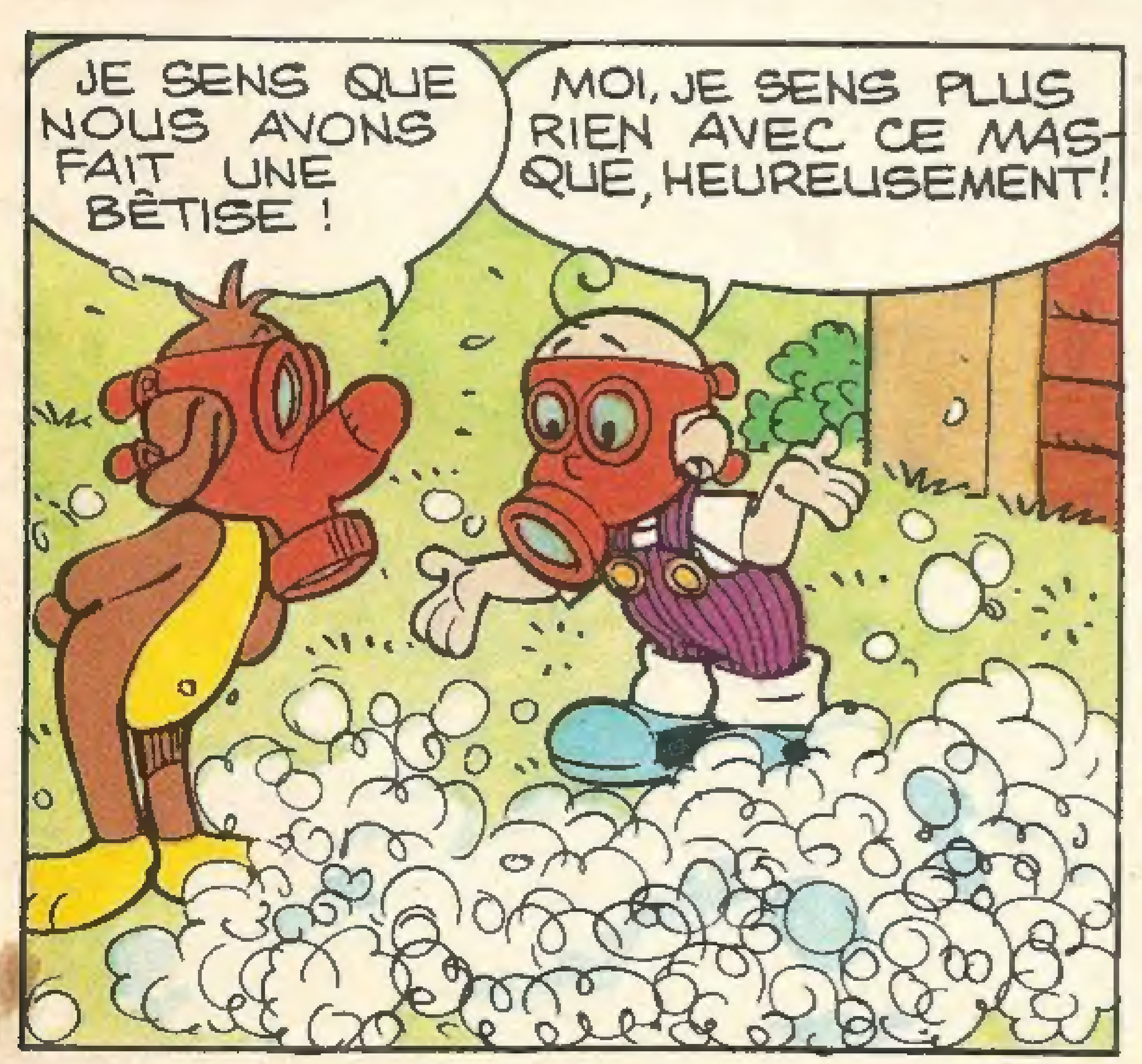

SPLASH


CE LIQUIDE DOIT ÊTRE UN PUISSANT DÉSHERBANT !
CHIC ! PLUS DE CORVÉE DE MAUVAISES HERBES !


MAIS PLUS DE FLEURS NON PLUS ! VITE ! IL FAUT L'ENLEVER !
ET PUIS ÇA SENT ENCORE PLUS FORT MAINTENANT !


1974


SPLASH
SPLASH

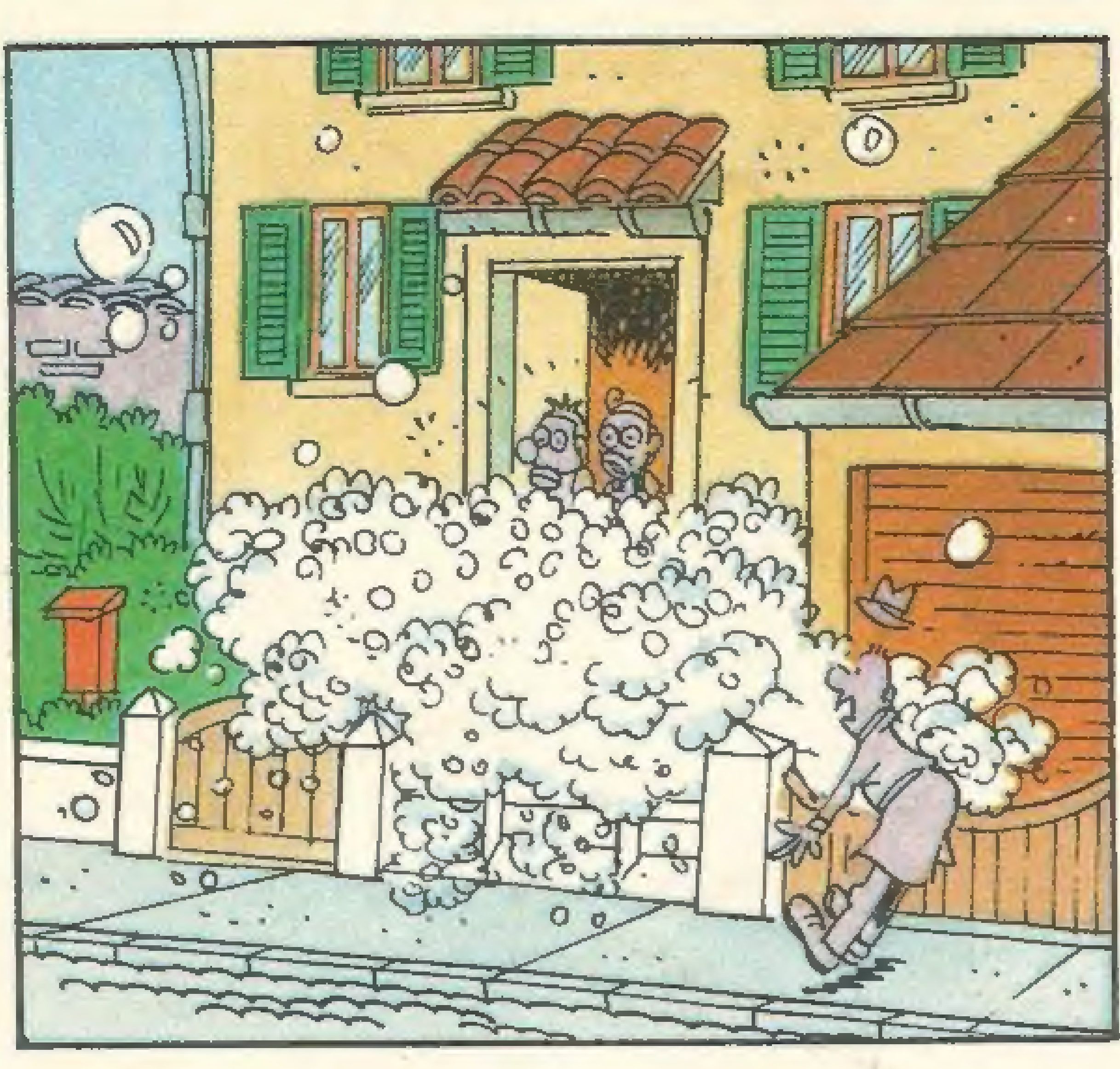

JE SENS QUE NOUS AVONS FAIT UNE BÊTISE !
MOI, JE SENS PLUS RIEN AVEC CE MASQUE, HEUREUSEMENT !


POURTANT, LA PUB DIT QUE PIPIR NE MOUSSE PAS !
T'ES SÛR DE CE DÉTAIL ?


AJOUTONS ENCORE DE L'EAU, IL DOIT EN MANQUER !
PLOCH

(2)

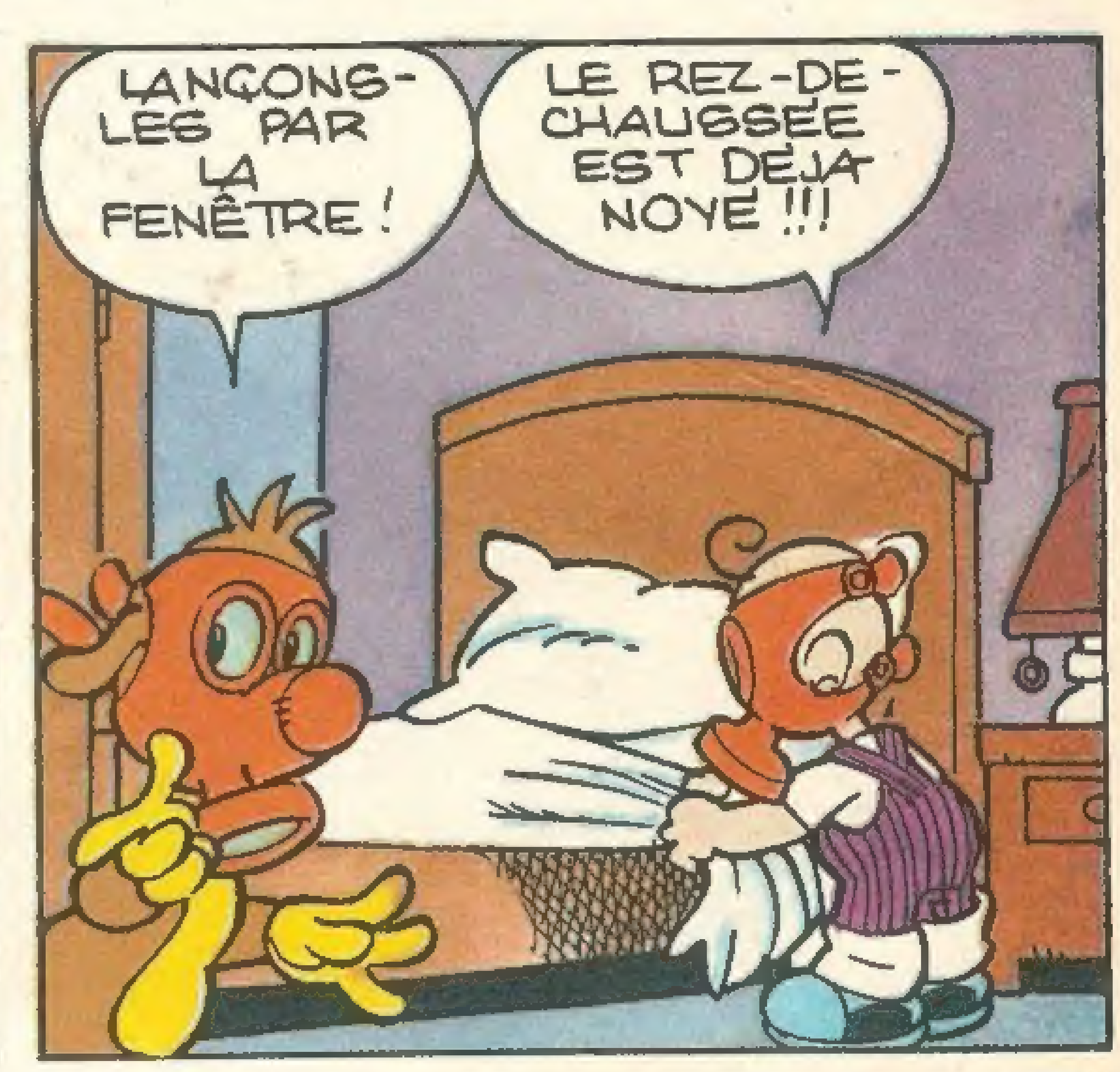

... ET CE N'EST QU'UN ÉCHANTILLON!!!




IL FAUDRAIT ÉPONGER CETTE MOUSSE INFERNALE !
ALLONS CHERCHER DES SERPILLIÈRES !

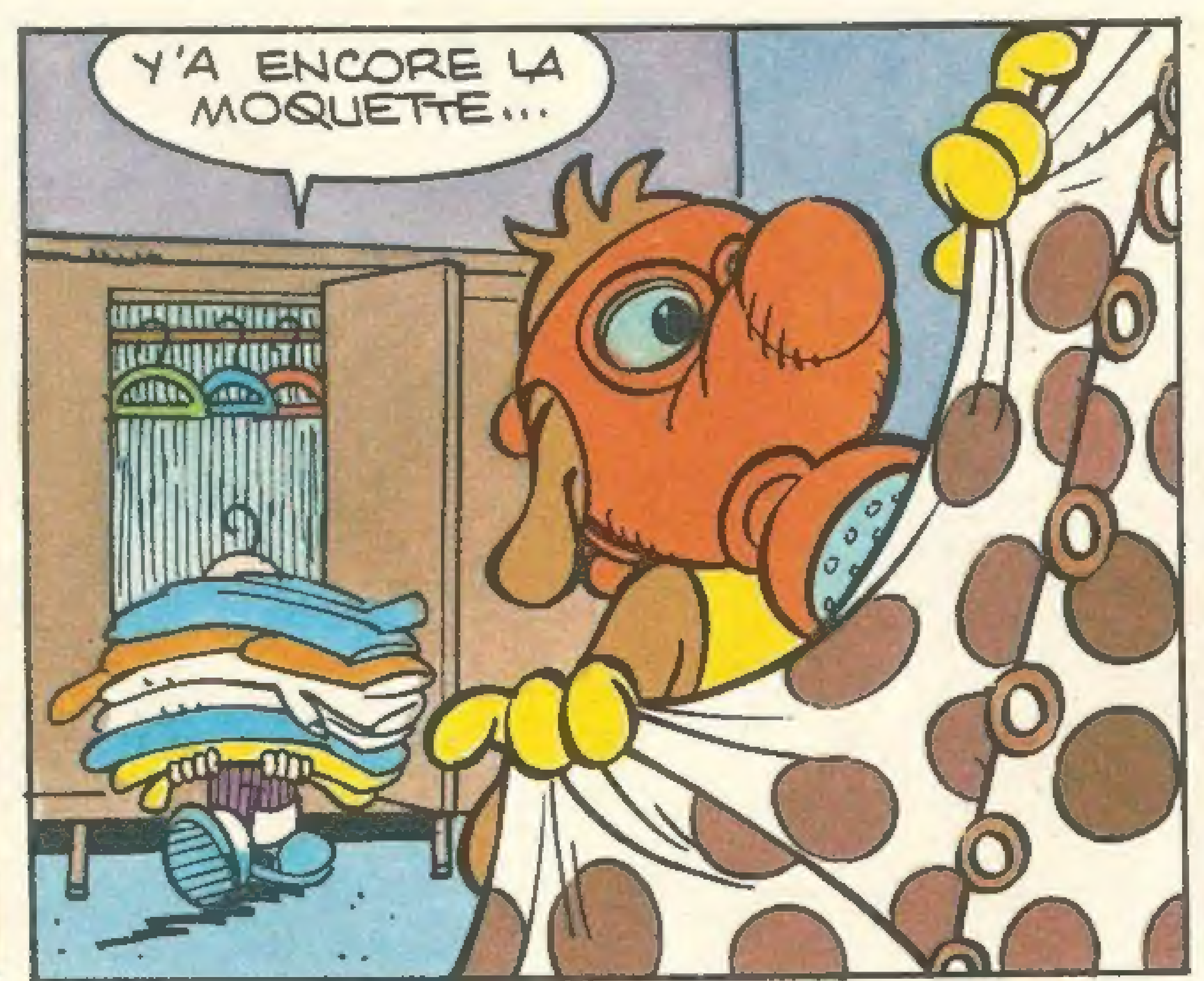

EN PLUS, ÇA LAVERA LE LINGE !


AH ! CETTE PUB !
PIPIR, C'EST DU PIPEAU ! FAUT PLUS DE LINGE POUR ÉPONGER !

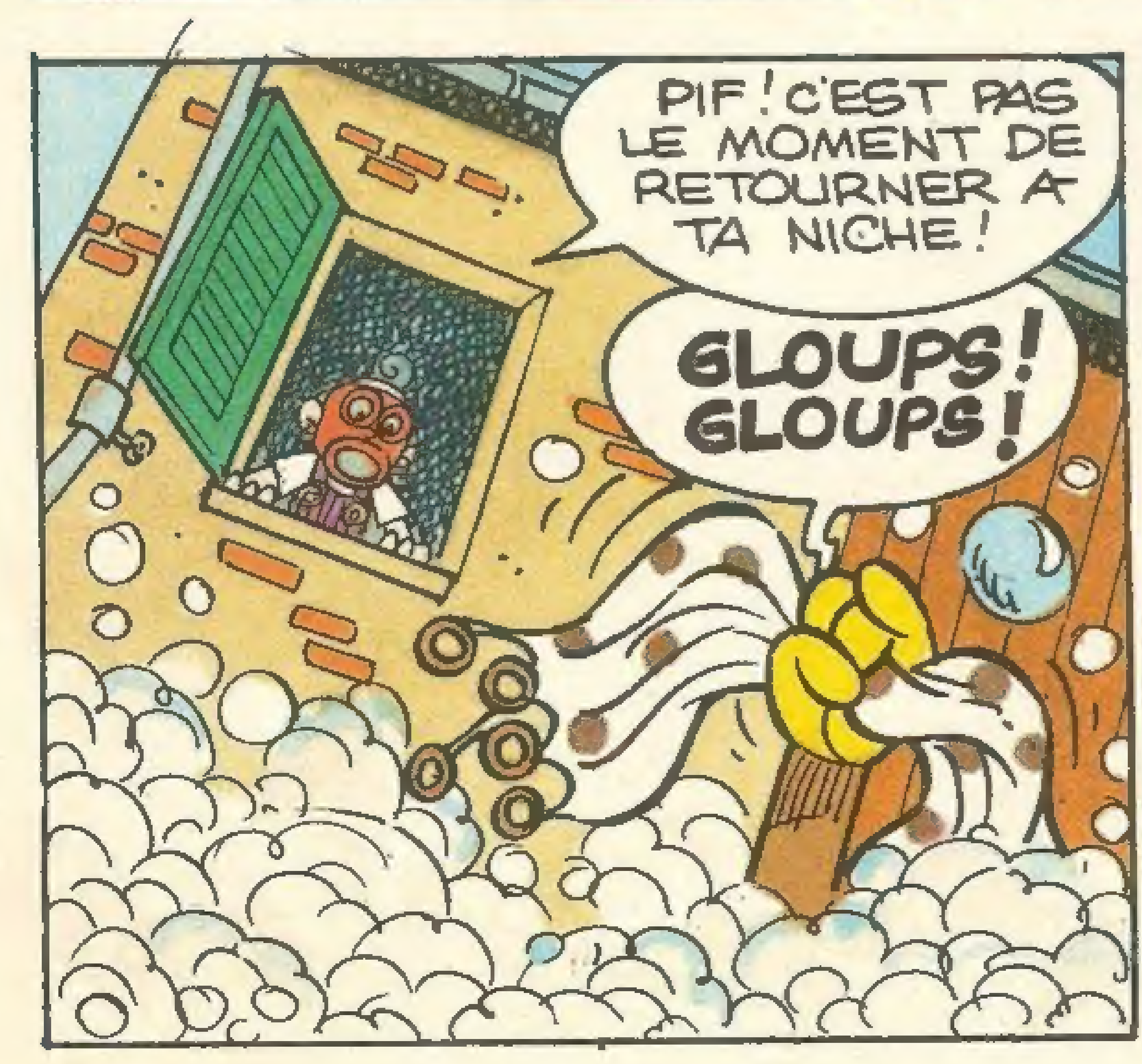

LANÇONS-LES PAR LA FENÊTRE !
LE REZ-DE-CHAUSSÉE EST DÉJÀ NOYÉ !!!

1974


PRENDS AUSSI LE LINGE DE L'ARMOIRE !


Y'A ENCORE LA MOQUETTE...

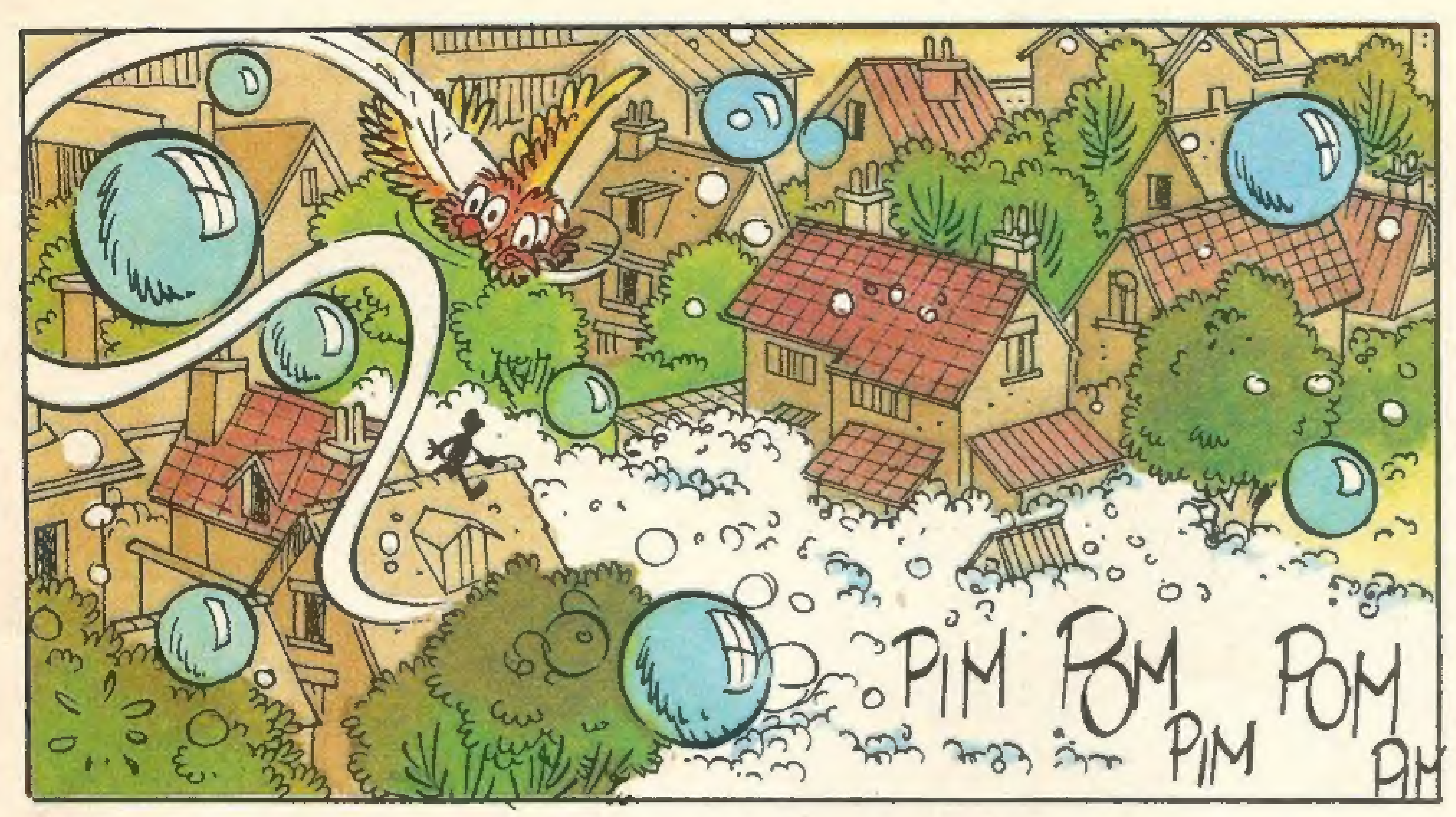

HÉ ! POUSSEZ PAS DERRIÈRE !
BOP
HO, PARDON !


PIF ! C'EST PAS LE MOMENT DE RETOURNER À TA NICHE !
GLOUPS ! GLOUPS !


HAAA!
J'ME SUIS TROP PENCHÉ !!!


REGARDE ! TOUT LE QUARTIER EST ENVAHI PAR LA MOUSSE !
J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE DANS UNE MACHINE À LAVER !

3





1974







RÉSULTATS DU JEU "ICI ON GAGNE" "Y'A DU TONUS DANS LE PRUNEAU !"

Paru dans *Le Nouveau Pif n° 712.*

1re épreuve: il fallait répondre OUI.
2e épreuve: liste de préférence des slogans sur le pruneau d'Agen, d'après l'ensemble des réponses:
L-K-G-A-C-B-J-F-H-E-D-I.
1er prix: un vélocross Motobécane:
Sylvie REPELLIN, 38450 Vif.
2e prix: un vélocross Motobécane:
Philippe NONNENMACHER, 07100 Annonay.
Du 3e au 52e prix: 1 jeu Miro-Meccano.

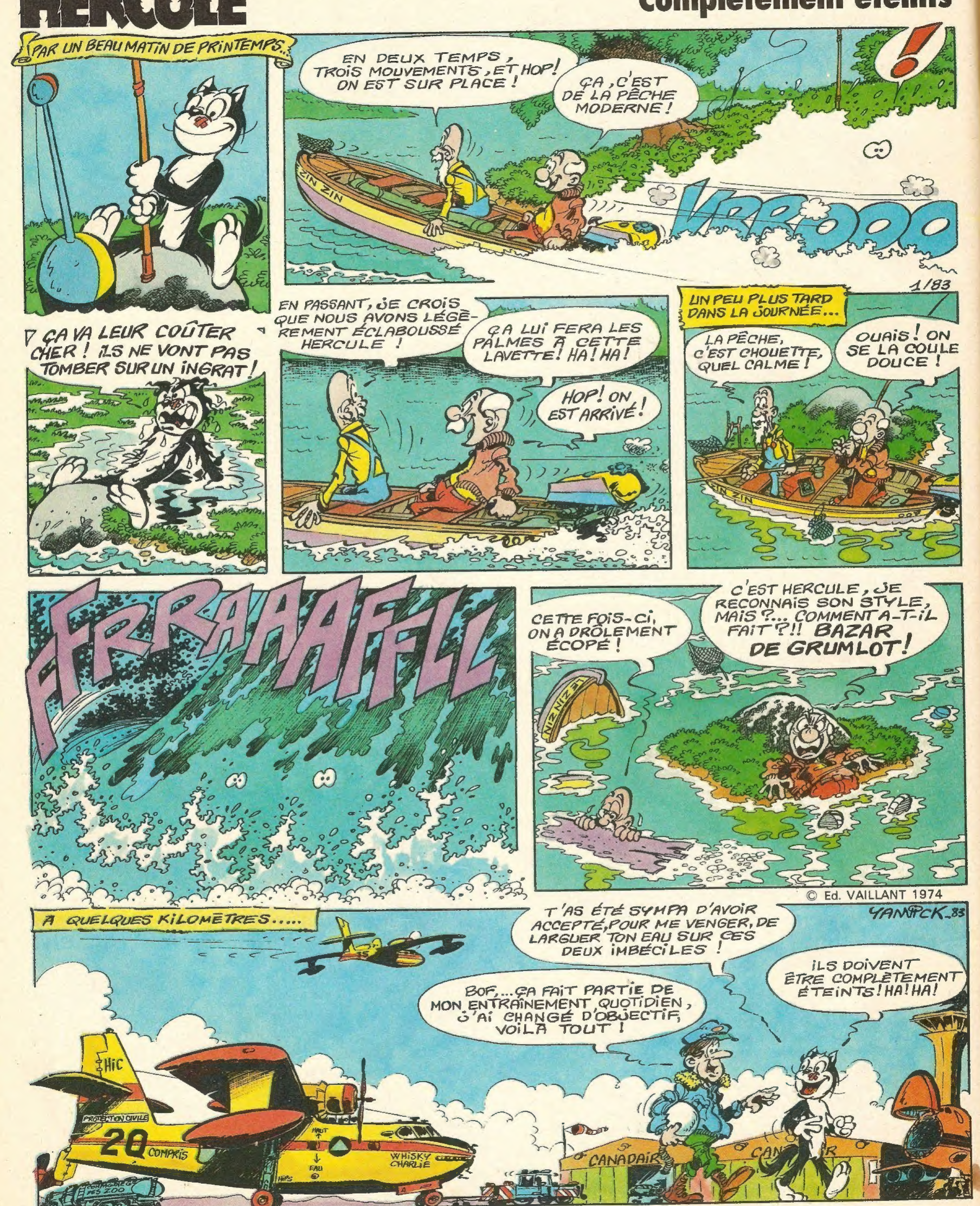
RÉSULTATS DU JEU-CONCOURS "ICI ON GAGNE" PIERROT GOURMAND

Paru dans *Le Nouveau Pif n° 717.*

1re épreuve: la phrase à trouver était:
PIERROT GOURMAND A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC.
2e épreuve: liste de préférence des parfums d'après l'ensemble des réponses:
1. Coca-Cola - 2. Citron - 3. Caramel - 4. Fraise - 5. Cassis - 6. Pomme - 7. Cerise - 8. Framboise - 9. Orange - 10. Mandarine - 11. Caramel-fraise - 12. Caramel-orange.
Gagnent leur poids en bonbons et sucettes PIERROT GOURMAND:
Christine REBOUL, 06150 CANNES LA BOCCA
Djazia MEHTARI, 75017 PARIS
Les 100 suivants gagnent chacun un disque 45 tours de Chantal Goya.
Les 400 suivants gagnent chacun une boîte de sucettes «Fer de Lance» PIERROT GOURMAND.

HERCULE

Complètement éteints



D'APRES C. ARNAL, SCENARIO ET DESSINS: YANNICK.



Le journal des héros...
...incontestables.



"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Le journal des héros...
...incontestables.

Superver sauve le monde !



Trop longtemps cantonné au rôle d'appât se tortillant au bout de l'hameçon du pêcheur, le ver de terre se rebiffe! Et qui sait s'il ne va pas sauver le monde?...

Darwin, le célèbre biologiste du 19e siècle, avait dit un jour : « Le ver de terre a joué un très grand rôle dans l'histoire du monde... » Et au seuil du 21e siècle, les hommes redécouvrent les exceptionnelles qualités du petit « tortillard ». Actuellement, en plein boom aux Philippines, l'élevage du ver de terre se développe avec vigueur aux États-Unis, au Canada, au Japon, et à Taiwan. Mais qu'a donc de si extraordinaire ce « misérable rampant », pour qu'on s'intéresse à lui?

UN ALIMENT RICHE

Le premier intérêt du ver de terre tient au fait qu'il est « bourré » de protéines – quelque 72 % de protéines brutes, plus que le poisson (69 %) ou le soja (45 %). Séchés et pilés, les vers de terre sont de plus en plus utilisés dans la fabrication d'aliments aussi courants que le pain, les biscuits, les nouilles et... la viande! D'après certains, le ver de terre peut être même mélangé au bœuf dans les steaks hachés. Ceux qui y ont goûté, n'ont perçu aucune différence...



UN DÉPOLLUEUR ET UN ENGRAIS

Mais, ce n'est pas tout. Le ver de terre, tel un pacman glouton, est capable d'avaler toutes les matières organiques, à l'exception du caoutchouc, du plastique et du métal. On imagine assez bien à quelles tâches de dépollution notre bestiole pourrait être affectée. D'après un rapport de l'Université de Taiwan, 20 millions de vers de terre pourraient engloutir et transformer en engrais, 80 tonnes de boues de vidange (huile, pétrole, etc.). Car, ultime qualité, les excrétions du ver de terre, riches en nitrate, phosphate et potasse, constituent un remarquable engrais.

Le ver de terre, c'est pas cher, et ça peut rapporter gros!

SNIF ! SNAFF ! JE SUIS SUR LA PISTE D'UN OS GRAND COMME LA TABLE DE LA SALLE A MANGER ... UN OS DE DI-NO-SAU-RE ! ALORS, SI VOUS AVEZ COMME MOI UN APPÉTIT PRÉHISTORIQUE, JETEZ-VOUS SUR LE *SUPER* DE CETTE SEMAINE ! VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES !

RENDEZ-LUI SON PAPOOSE !

Cher Pif, je t'écris pour te dire que ça m'a fait quelque chose de voir qu'Okada était devenu Capitaine Apache, et qu'il ne serait plus jamais un papoose... Je l'aimais bien comme il était. Je ne sais pas pourquoi, mais il fallait que je t'en parle. Même si je reconnais qu'il a fière allure, notre Capitaine Apache!

Bernard Jung (Paris).

Je comprends ta réaction. En général, les héros de bandes dessinées ne vieillissent pas; mais celui-là n'est pas un héros comme les autres, et c'est tant mieux! Et puis, rien n'interdit à Roger Lecureux, le scénariste, d'imaginer d'autres aventures de l'enfance d'Okada.





FAUX **VRAI**

W.W.F. : LE BON ÉCUSSON

Cher Pif, je suis adhérent du W.W.F., et je te dis bravo! pour ta nouvelle série : ***Cogan, l'homme des tropiques.*** **Mais j'ai remarqué que dans le** ***Pif*** **n° 726, tu t'étais trompé dans les couleurs de l'écusson du panda : il n'est pas blanc et noir sur fond rose.**

Julie Forest (Strasbourg).

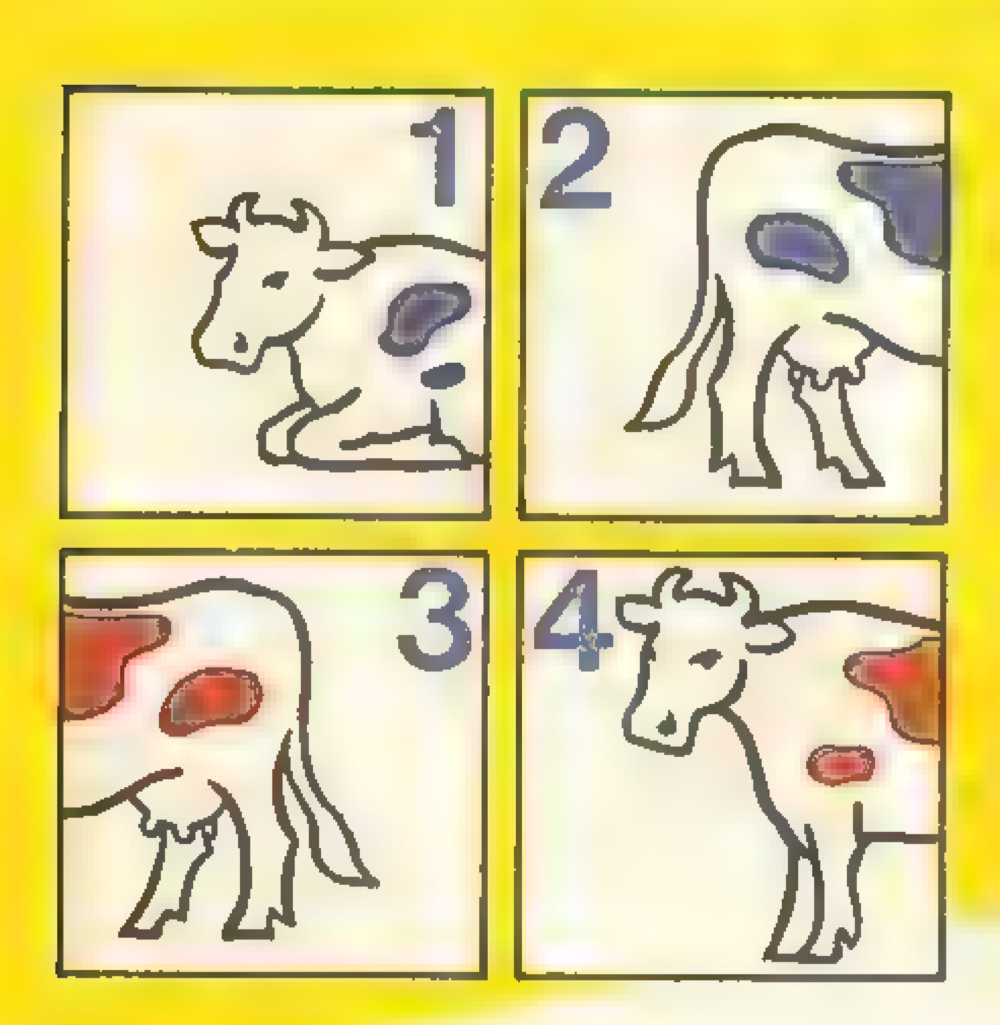
Tu as tout à fait raison, et il était nécessaire de rectifier cette petite erreur, pour que chacun soit juge.

LE CHAT A DE L'OREILLE

Un copain m'a dit que son chien entendait mieux que mon chat. Est-ce vrai?

François Vergnes (Digne).

Hé non! Tu pourras lui dire que ton chat a l'ouïe beaucoup plus fine que n'importe quel chien. Son pavillon en forme de cornet est orienté par la bagatelle de 27 muscles, et il perçoit les ultrasons jusqu'à 30 000 vibrations/seconde. Quant au chien, il a d'autres qualités.





COULEUR, D'OÙ VIENS-TU ?

Salut! à Pif et Hercule... Sur les emballages ou sur les boîtes de conserves alimentaires, on lit souvent la mention : colorant naturel. Peux-tu me dire d'où ils viennent, ces colorants?

Sabine Ircu (Montrouge).

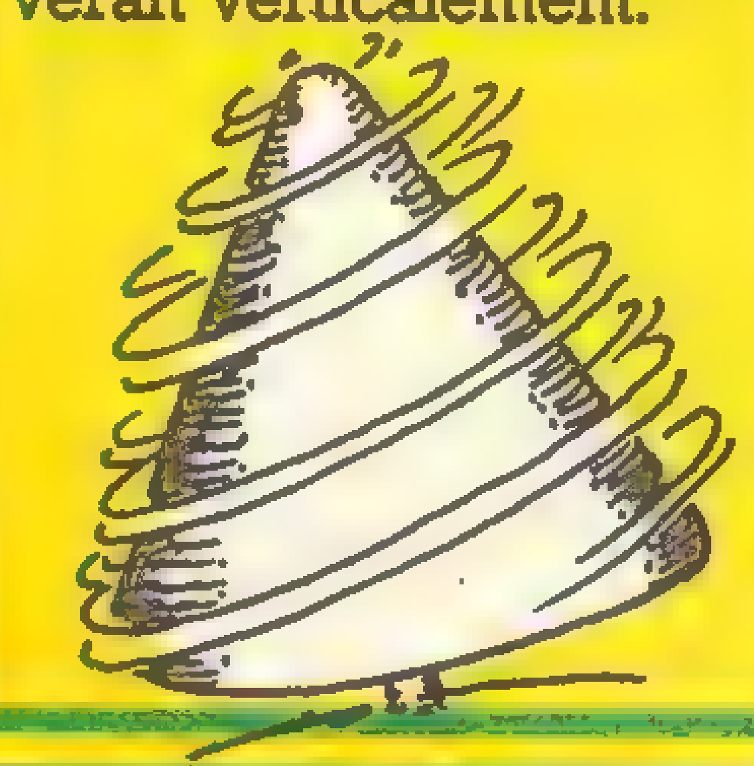
Comme leur nom l'indique, les colorants naturels sont extraits naturellement. Le rouge s'obtient à partir de la betterave; le rouge carmin à partir d'un insecte, la cochenille, qui vit sur les cactus d'Amérique du Sud; le jaune vient d'un extrait de la graine d'un arbuste, le rocouyer, qui pousse lui aussi en Amérique du Sud; le brun vient du caramel obtenu à partir du sucre chauffé; le noir est extrait du charbon végétal; le violet est tiré de la peau du cassis, et le vert de la chlorophylle présente dans les plantes.

ET LES HÉLICOS ?!

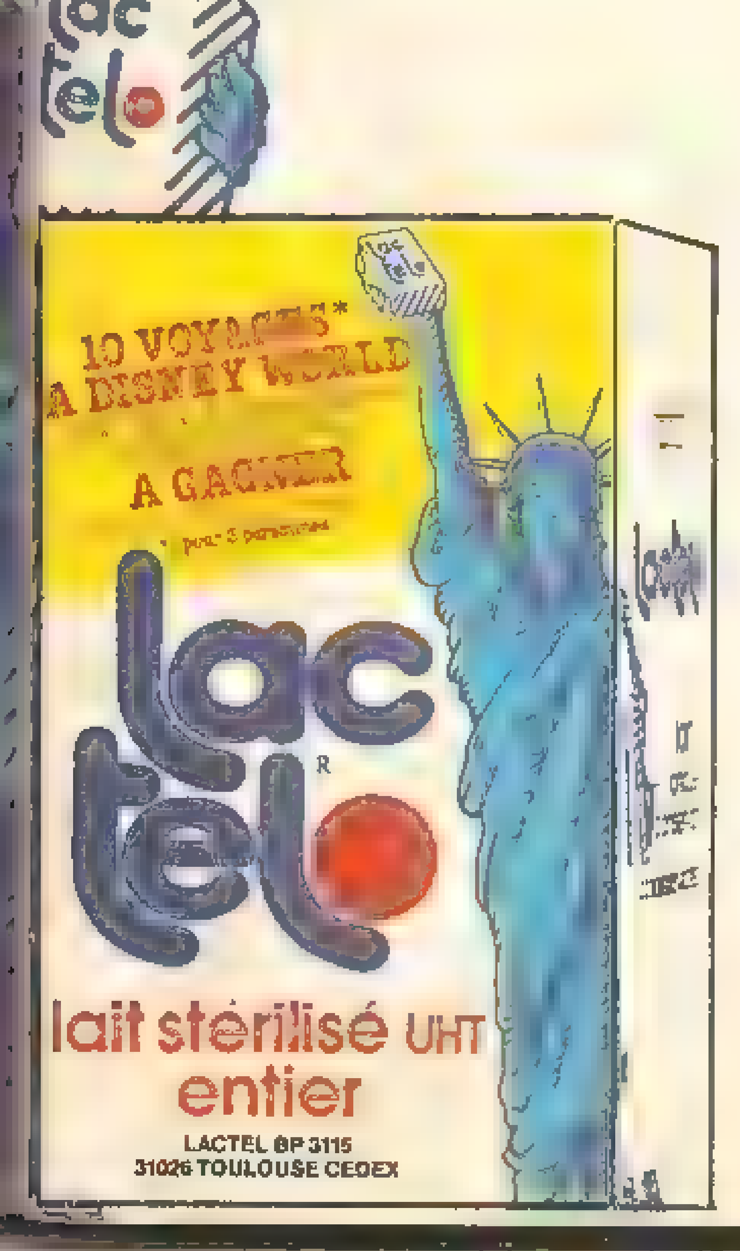
On ne parle jamais des hélicoptères; et moi, cet engin m'intéresse. J'aimerais bien savoir qui est le petit génie qui l'a inventé?

Jacques Gesse (Nantes).

Tu ne crois pas si bien dire. Le premier à avoir dessiné les plans d'un hélicoptère n'est autre que Léonard de Vinci, encore lui! Notre génie imagina une vis aérienne qui, tournée rapidement, creuserait l'air et s'élèverait verticalement.







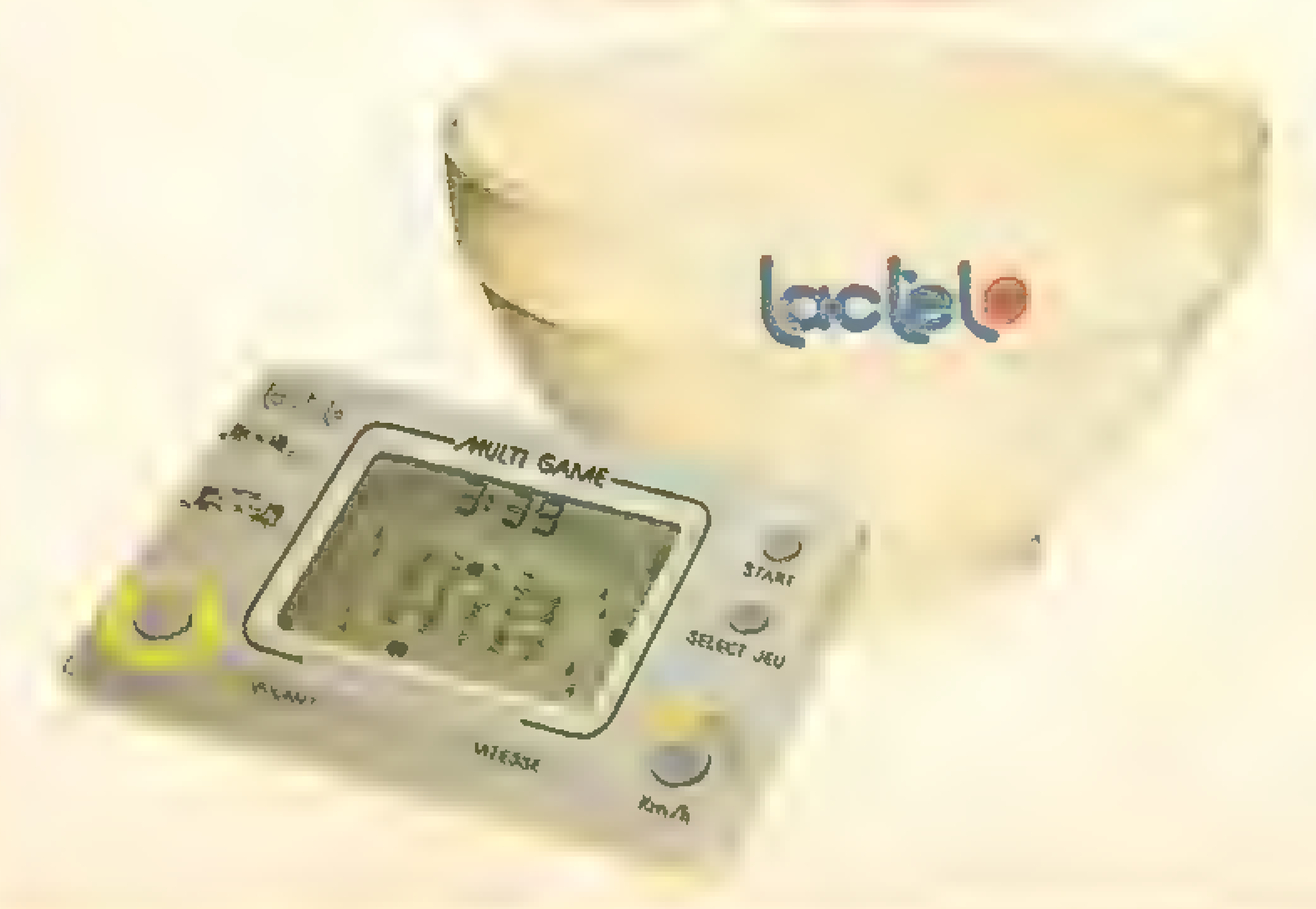
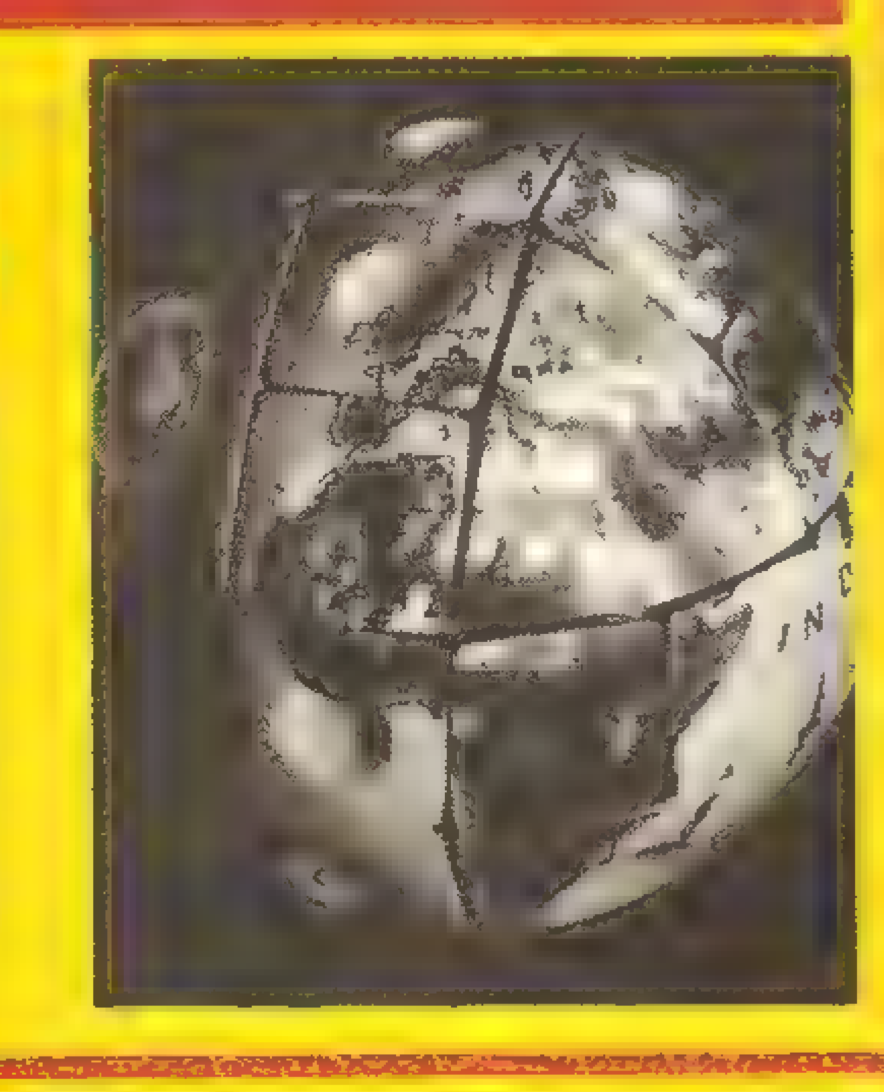



Photo : INTERPRESS

POIDS AU MENTON...

Certains ont la dent plutôt dure, d'autres sont plutôt durs de la feuille. Quant à Alex Unwin, l'équilibriste de notre photo, il est franchement dur du menton!
C'est en exerçant son métier de maçon, que ce solide Écossais de 30 ans passés eut l'idée de passer les briques à ses collègues de cette façon. Nul ne s'en plaint..

JOUE AVEC LE MONDE !

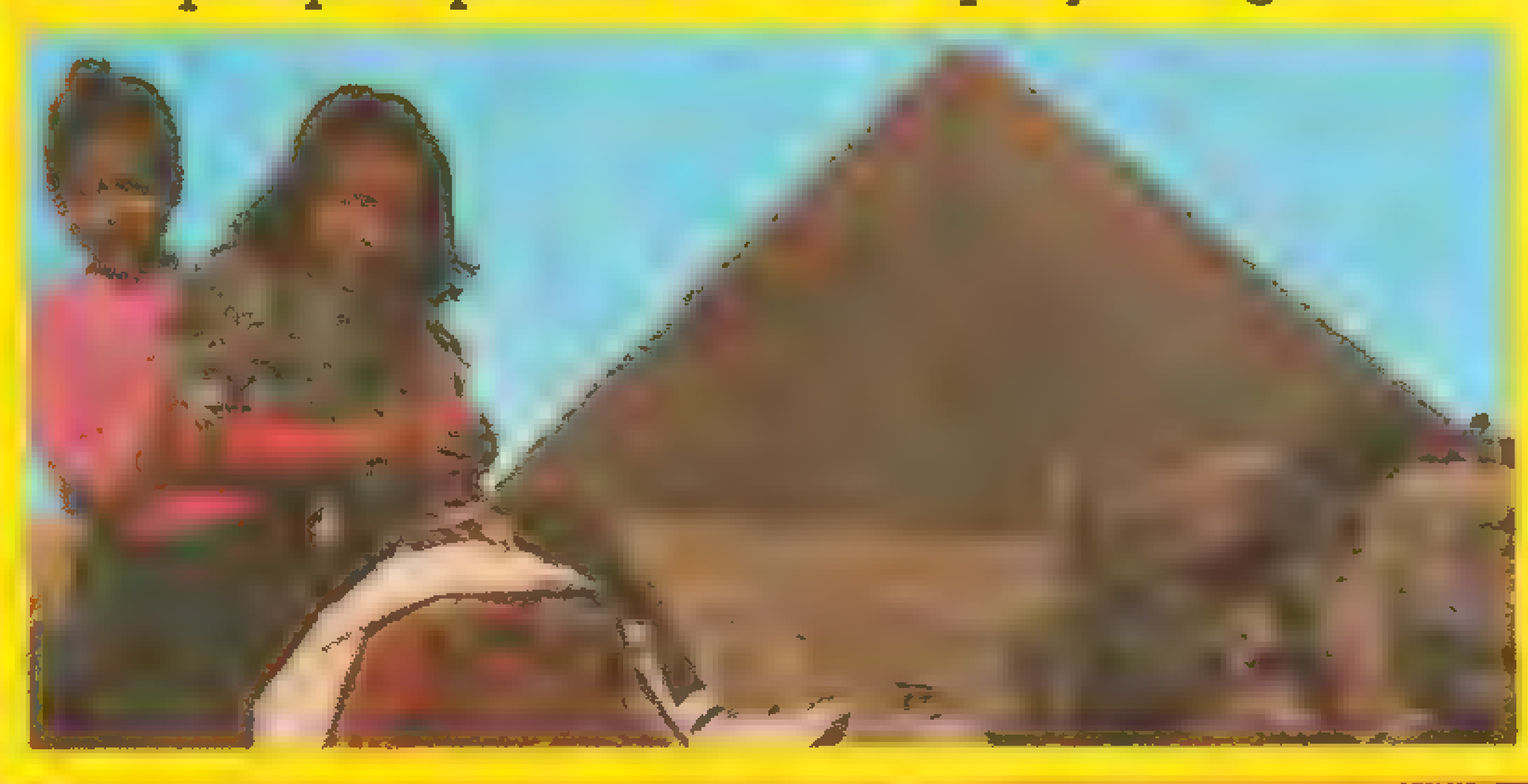


Le *Varikon-sphère* est une mappemonde en 38 morceaux. Un petit coup de pouce, et hop! tout bascule. Avec *Varikon,* faire et défaire le monde devient un jeu d'enfant... Prix : 87 F (JLB, Grands Magasins).

LEILA CHEZ LES [illegible]

Leila, c'est la gagnante du grand concours de l'an dernier, « L'Histoire, tu connais? ». Le premier prix : un voyage en Égypte pour toute la famille.

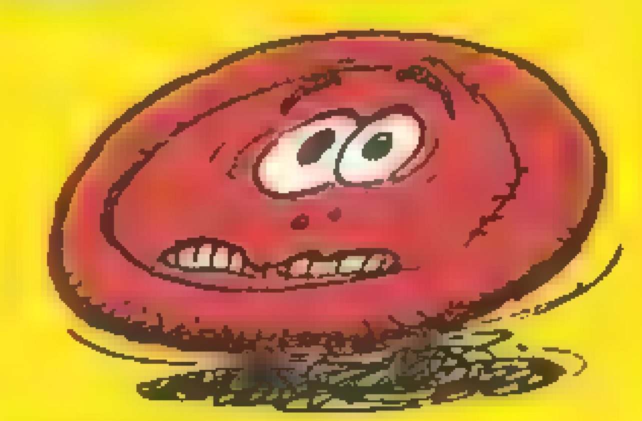
Le voyage est fini. Restent quelques photos et mille souvenirs. Leila Bonnaud et sa petite sœur ne sont pas près d'oublier qu'elles furent au pied des pyramides à dos de chameau... Et comme Leila nous l'a écrit : « Les plus belles images, c'est dans ma tête que je les garde... »



FARCE

LE BOUTON DÉCOUSU

Placez une bobine de fil dans la poche d'une veste de votre père ou de votre mère (quelques mètres de fil enroulés sur une vieille bobine suffisent). Puis, passez l'extrémité du fil dans un bouton, de façon à ce que le fil dépasse à l'extérieur de trois ou quatre centimètres. Lorsque la victime enfilera sa veste, faites-lui remarquer qu'un fil dépasse. Quelle ne sera pas sa surprise de voir le fil s'allonger indéfiniment...



TRUC

COMMENT DÉCOINCER DEUX VERRES ?

Zut! deux verres encastrés l'un dans l'autre. Ils refusent de bouger. Il n'y a qu'une bonne méthode, celle qui consiste à plonger le verre inférieur dans l'eau chaude et à remplir l'autre d'eau froide. C'est tout!




FABRIQUE TON ENCRE SYMPATHIQUE



Elle existe dans le commerce, mais c'est bien plus amusant de la fabriquer. Pour cela, délaye de l'amidon dans de l'eau. Une fois sèche, cette « encre » est complètement invisible ; mais en contact avec la plus petite trace d'iode, l'encre apparaît en violet. (A vérifier avec un buvard imbibé de teinture d'iode.)

TOUR

LE RADIS MAGIQUE

Dimanche, à table... Tu annonces devant l'assistance ébahie, que tu vas soulever une assiette sans la toucher!
Prends un radis bien frais et coupe-le en deux. Appuie alors la partie coupée contre l'assiette, bien en son milieu. Il ne te reste plus qu'à saisir la racine et à soulever l'assiette. Entraîne-toi d'abord au-dessus de ton lit (soyons prudents!).



PIF, C'EST VOUS !
DANS 15 JOURS, VOUS AVEZ LA PAROLE !
GRAND REFERENDUM 1983
Dans 15 jours, vous avez la parole! Vous tous, lecteurs de PIF, pourrez participer à ce grand référendum. Pour y prendre part, il faut bien sûr vous procurer le nº 738, choisir parmi tous les personnages et toutes les rubriques, les noter. En un mot, vous aurez à voter. Un événement à ne pas manquer. Et n'oubliez pas : PIF, c'est vous!
PIF C'EST VOUS!



Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
la SORCIÈRE du FEU
Tiiii-ii iiiT...
CHACUN À SA MANIÈRE, L'ÉCUREUIL ET LE CHEVAL ALERTAIENT YVAIN.
Hi-ii-EINN!
... MAIS IL ÉTAIT TROP TARD.
c Ed. VAILLANT 1974
Tiiii... iiiTT... Tiii...
L'HOMME SAUVAGE CHARGEA SUR SON ÉPAULE LE CHEVALIER INANIMÉ.
TU AS ENCORE OBÉI À TES MAUVAIS INSTINCTS, OGHAM...
C'EST UN ÉTRANGER! IL N'AVAIT PAS À SE TROUVER LÀ...
LA SORCIÈRE S'APPELAIT MELKORKA. OGHAM ÉTAIT SON ÉPOUX.
MELKORKA CONNAISSAIT LES CHOSES CACHÉES AUX HOMMES ET ELLE LISAIT LE FUTUR.
YVAIN OUVRIT LES YEUX. SA NUQUE ÉTAIT DOULOUREUSE.
OGHAM NE SAIT PAS CE QU'IL FAIT, ÉTRANGER.
JE VAIS TE SOIGNER COMME MON FILS ET MA HUTTE EST LA TIENNE AUTANT QU'IL TE PLAIRA.
25



La semaine prochaine : **LA TOUR DE VENT**



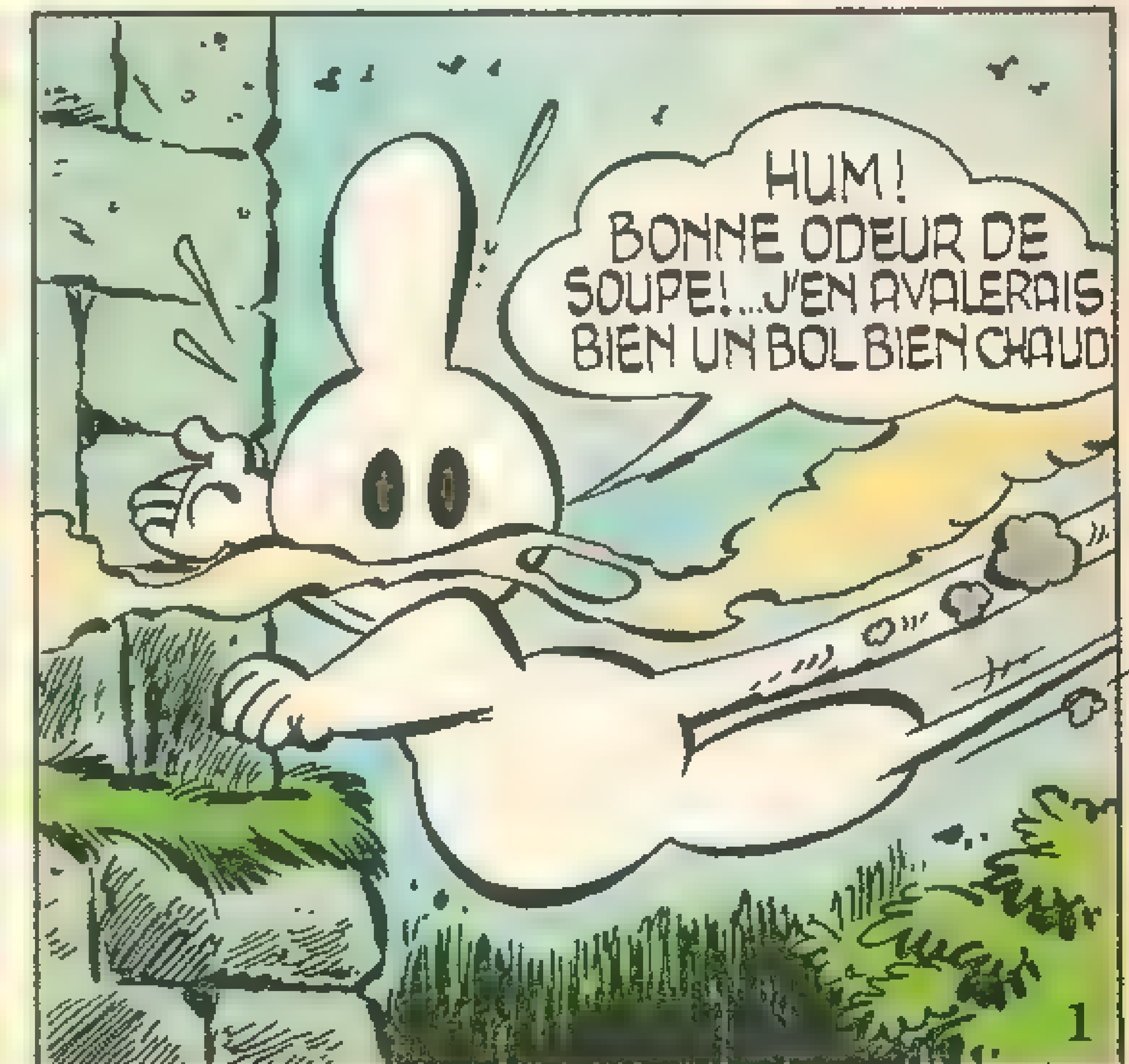










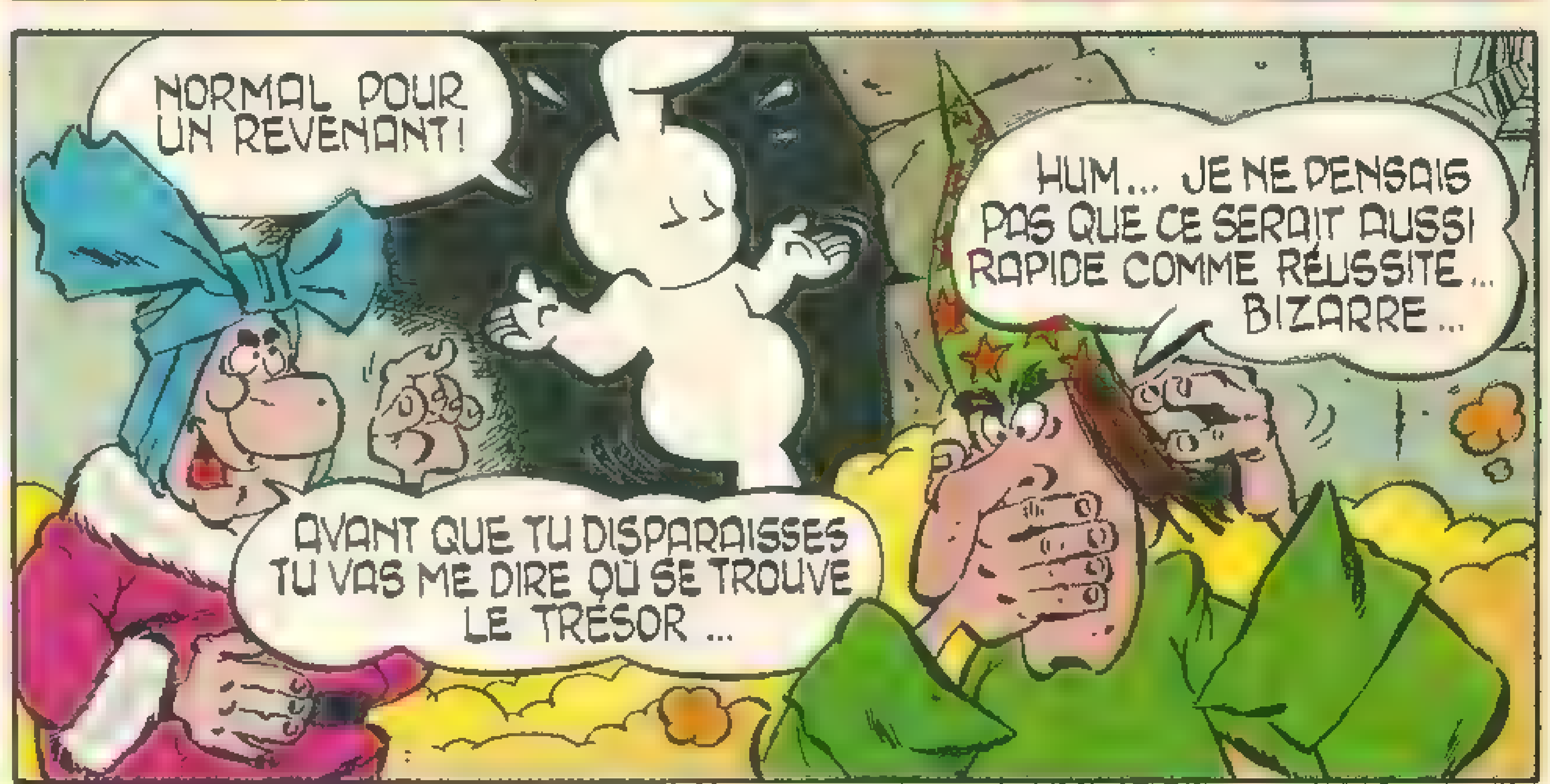


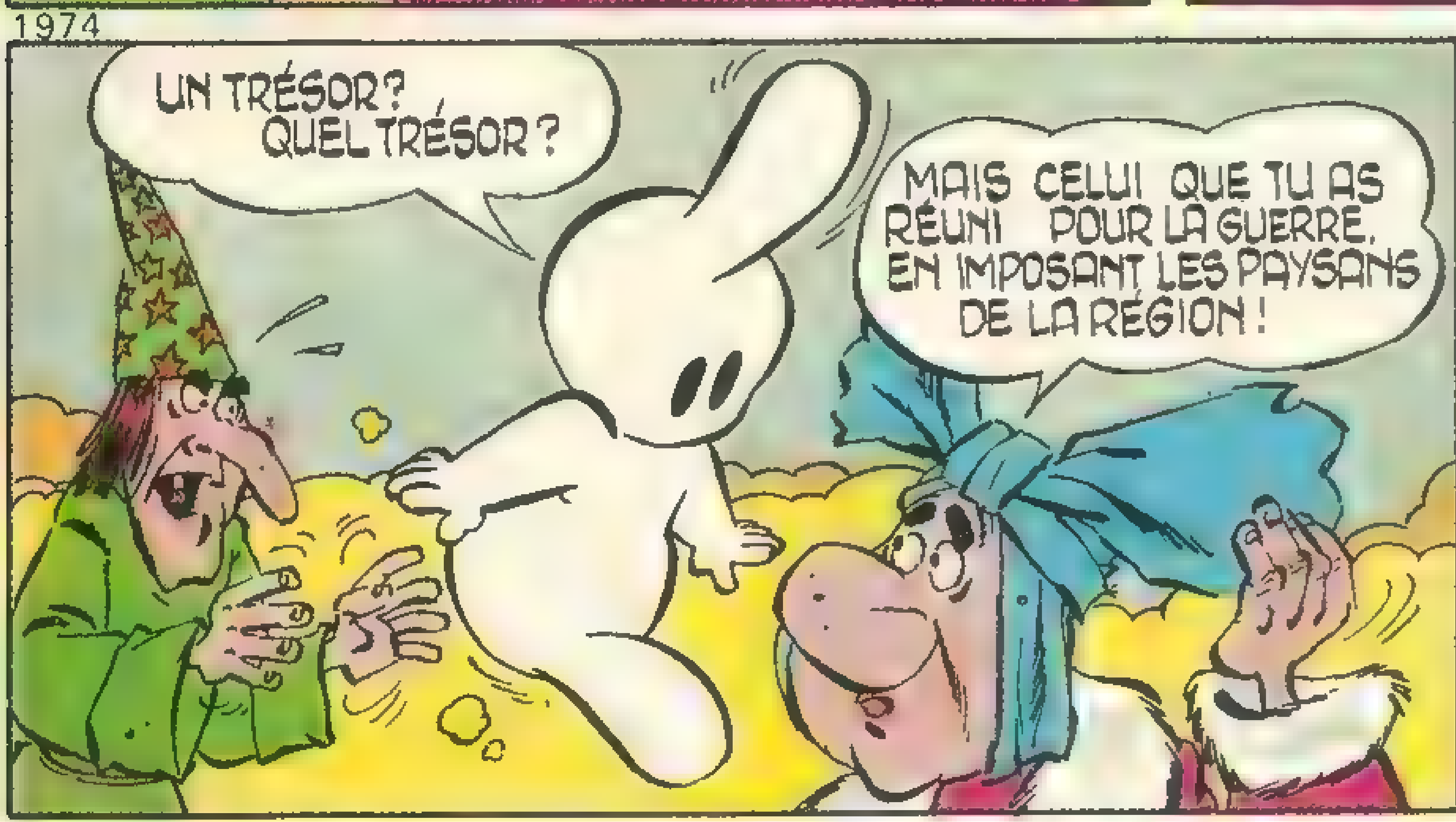
D'APRÈS CÉZARD, SCÉNARIO : MARIC, DESSINS : ARAPU.

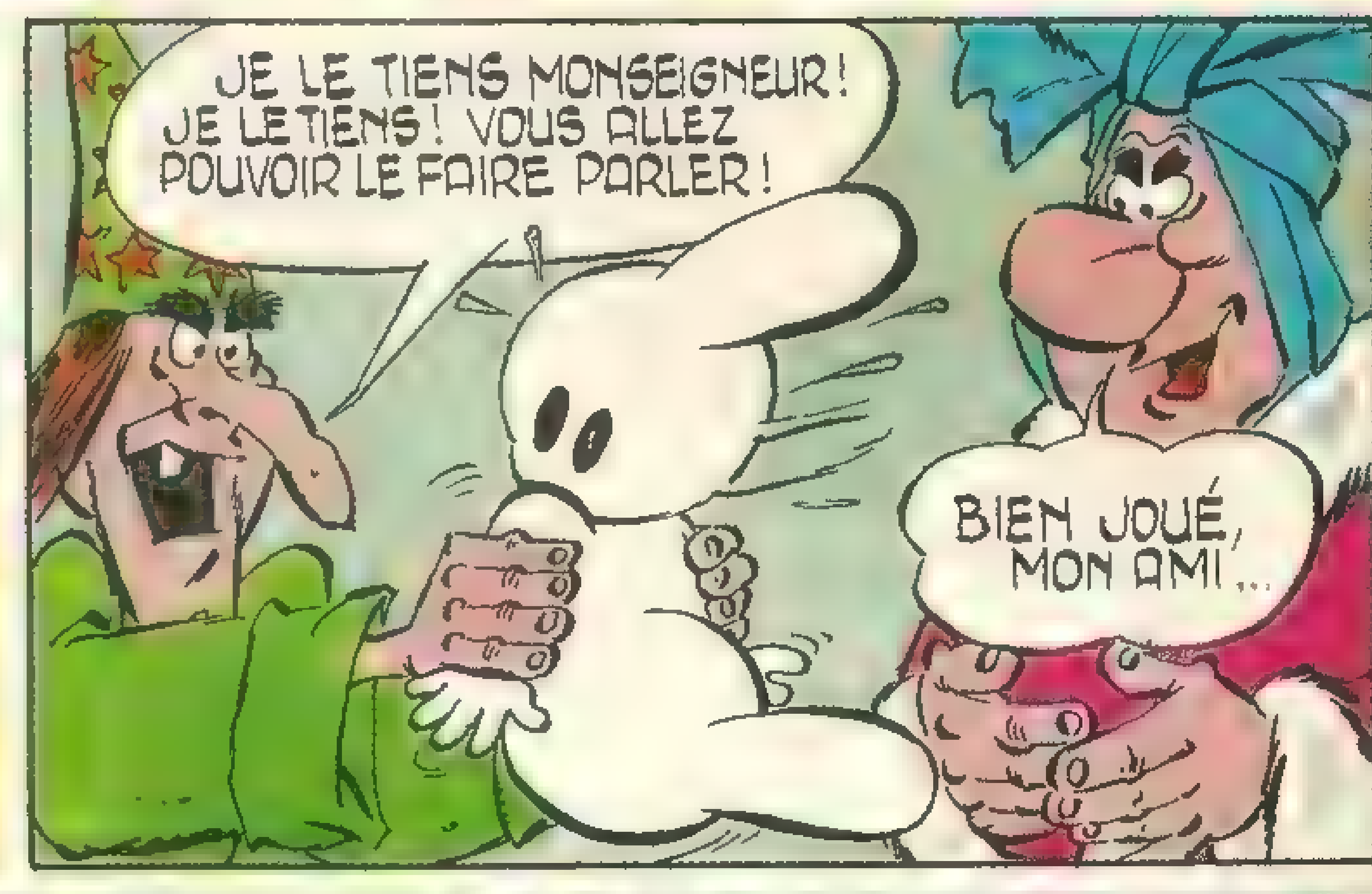

ÇA Y EST !
C'EST RÉUSSI !
C'EST LUI !
C'EST GODEFROY !

1974

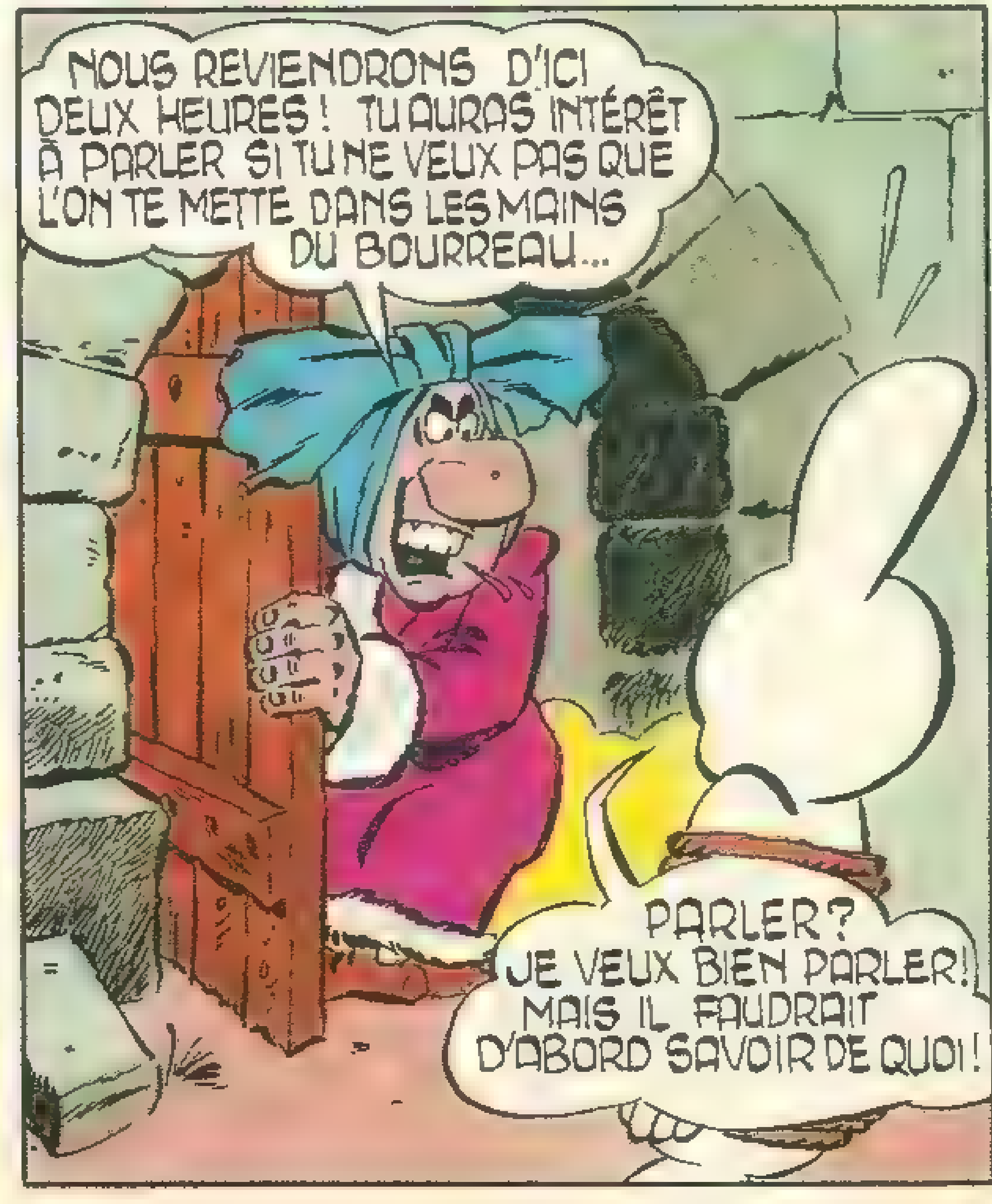

À PROPOS DE GODEFROY...
JE PRENDRAIS BIEN UN BOL DE BOUILLON !
MON CHER NEVEU !
JE SUIS BIEN AISE DE TE RETROUVER...
J'AI VOULU TE VOIR REVENIR ET
TU ES REVENU...


NORMAL POUR
UN REVENANT !
HUM... JE NE PENSAIS
PAS QUE CE SERAIT AUSSI
RAPIDE COMME RÉUSSITE...
BIZARRE...
AVANT QUE TU DISPARAISSES
TU VAS ME DIRE OÙ SE TROUVE
LE TRÉSOR...


UN TRÉSOR ?
QUEL TRÉSOR ?
MAIS CELUI QUE TU AS
RÉUNI POUR LA GUERRE,
EN IMPOSANT LES PAYSANS
DE LA RÉGION !


JE LE TIENS MONSEIGNEUR !
JE LE TIENS ! VOUS ALLEZ
POUVOIR LE FAIRE PARLER !
BIEN JOUÉ,
MON AMI...


MAINTENANT
ON VA LE LAISSER
RÉFLÉCHIR...
MAIS RÉFLÉCHIR
À QUOI ? JE NE SAIS MÊME
PAS DE QUOI VOUS PARLEZ !


NOUS REVIENDRONS D'ICI
DEUX HEURES ! TU AURAS INTÉRÊT
À PARLER SI TU NE VEUX PAS QUE
L'ON TE METTE DANS LES MAINS
DU BOURREAU...
PARLER ?
JE VEUX BIEN PARLER !
MAIS IL FAUDRAIT
D'ABORD SAVOIR DE QUOI !

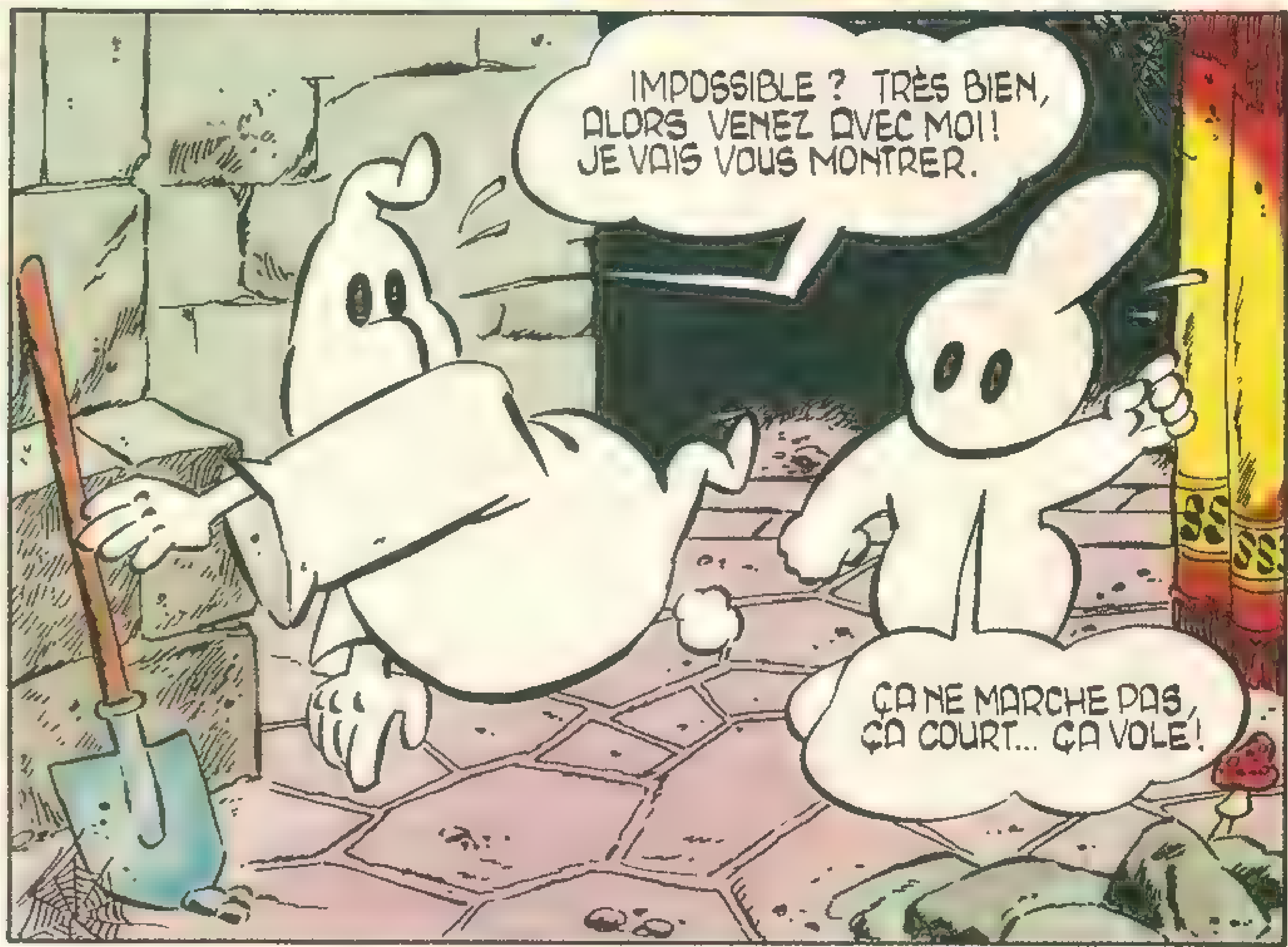

MAIS...
ON DIRAIT QUE
J'AI DE LA VISITE
JE COMMENCE
À COMPRENDRE...
NE VOUS
APPELEZ-VOUS
PAS GODEFROY ?
2


VOUS... VOUS ME CONNAISSEZ? ET MOI J'AI L'IMPRESSION DE VOUS AVOIR DÉJÀ VU QUELQUE PART !
NORMAL ! ENTRE CONFRÈRES ! MAIS SI VOUS VOULEZ BIEN ME LIBÉRER JE VOUS EXPLIQUERAI LA SITUATION...


ON M'A DIT QU'AVANT DE SUCCOMBER DEVANT LE CHÂTEAU DU COMTE HAREBOURT, VOUS AVIEZ RÉUNI UN ÉNORME TRÉSOR DE GUERRE !
EXACT ! IL N'A PAS EU LE TEMPS DE SERVIR ... MAIS SI JE N'AI PU EN PROFITER PERSONNE D'AUTRE NE LE FERA ... IL EST TROP BIEN CACHÉ !

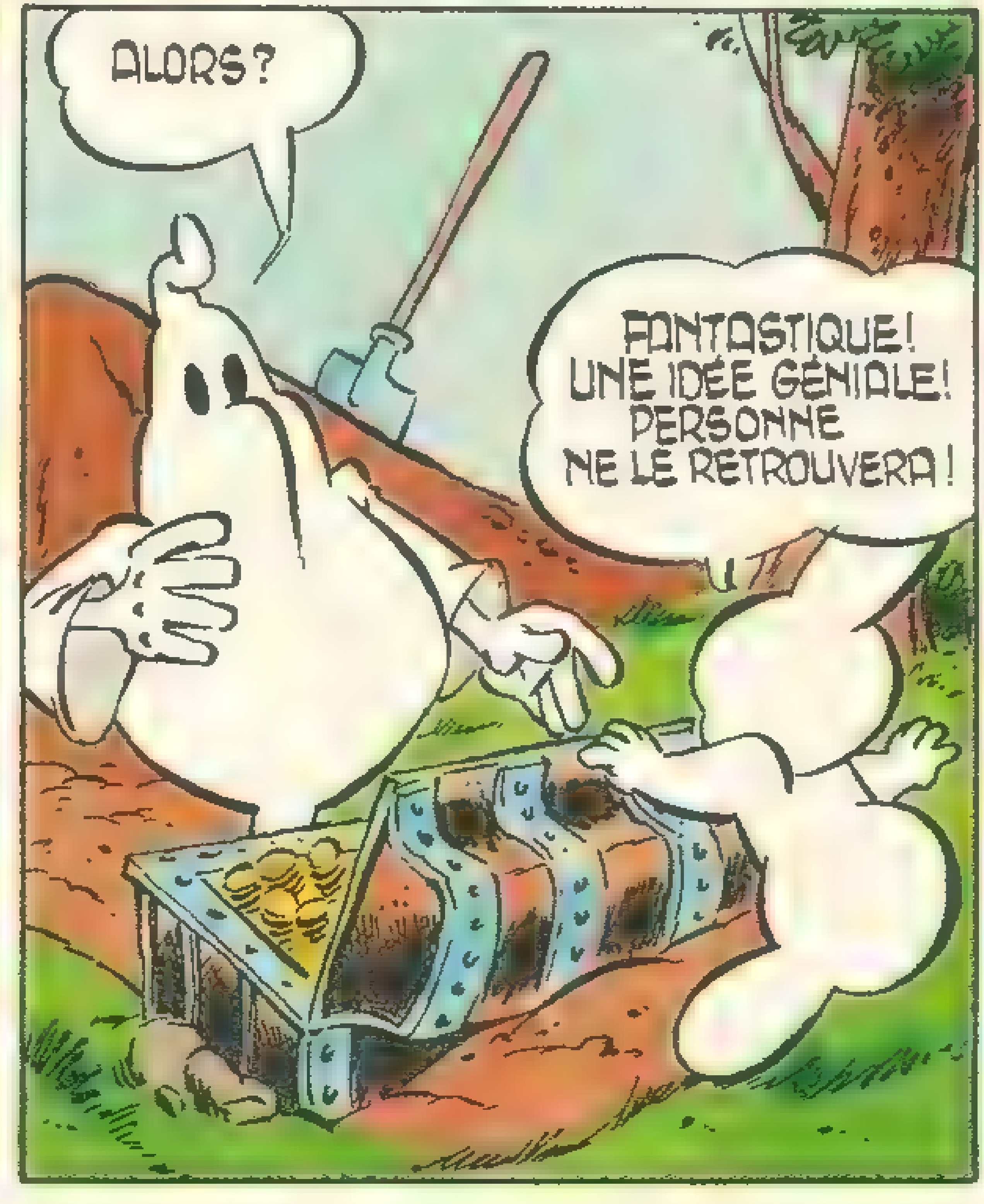

J'EN SUIS CERTAIN ! MOI, À VOTRE PLACE C'EST DANS LES SOUTERRAINS DU CHÂTEAU QUE JE L'AURAIS CACHÉ !
RIDICULE ! C'EST LÀ QUE TOUS SERAIENT ALLÉS LE CHERCHER !


MOI, J'AI PRÉFÉRÉ LE DISSIMULER À L'EXTÉRIEUR DU CHÂTEAU, EN BORDURE DE ROUTE, DANS UN TERRAIN OÙ PERSONNE NE SONGERAIT À LE CHERCHER ...
IMPOSSIBLE ! JE N'EN CROIS PAS UN MOT !...


IMPOSSIBLE ? TRÈS BIEN, ALORS VENEZ AVEC MOI ! JE VAIS VOUS MONTRER.
ÇA NE MARCHE PAS, ÇA COURT... ÇA VOLE !

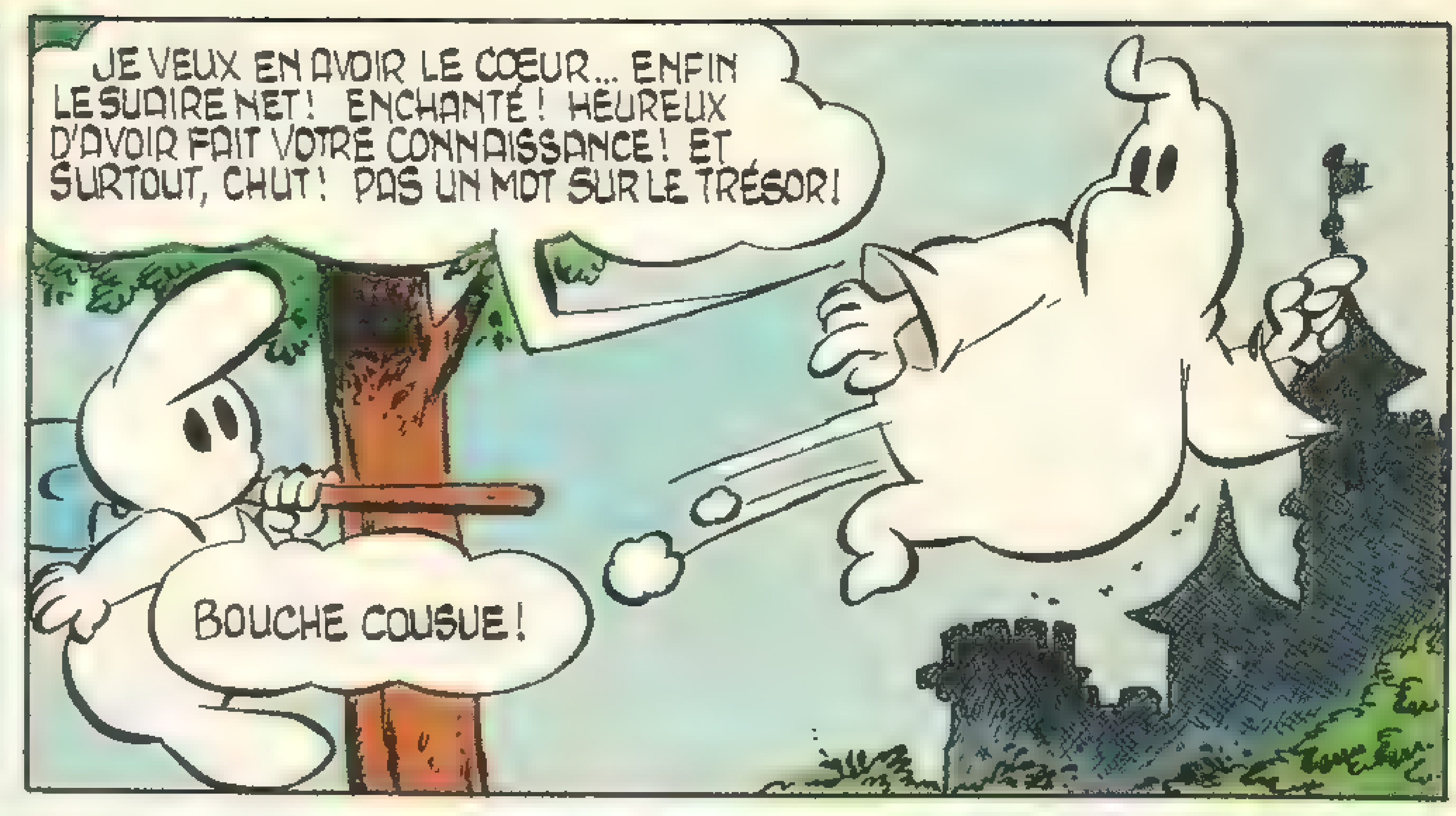
1974

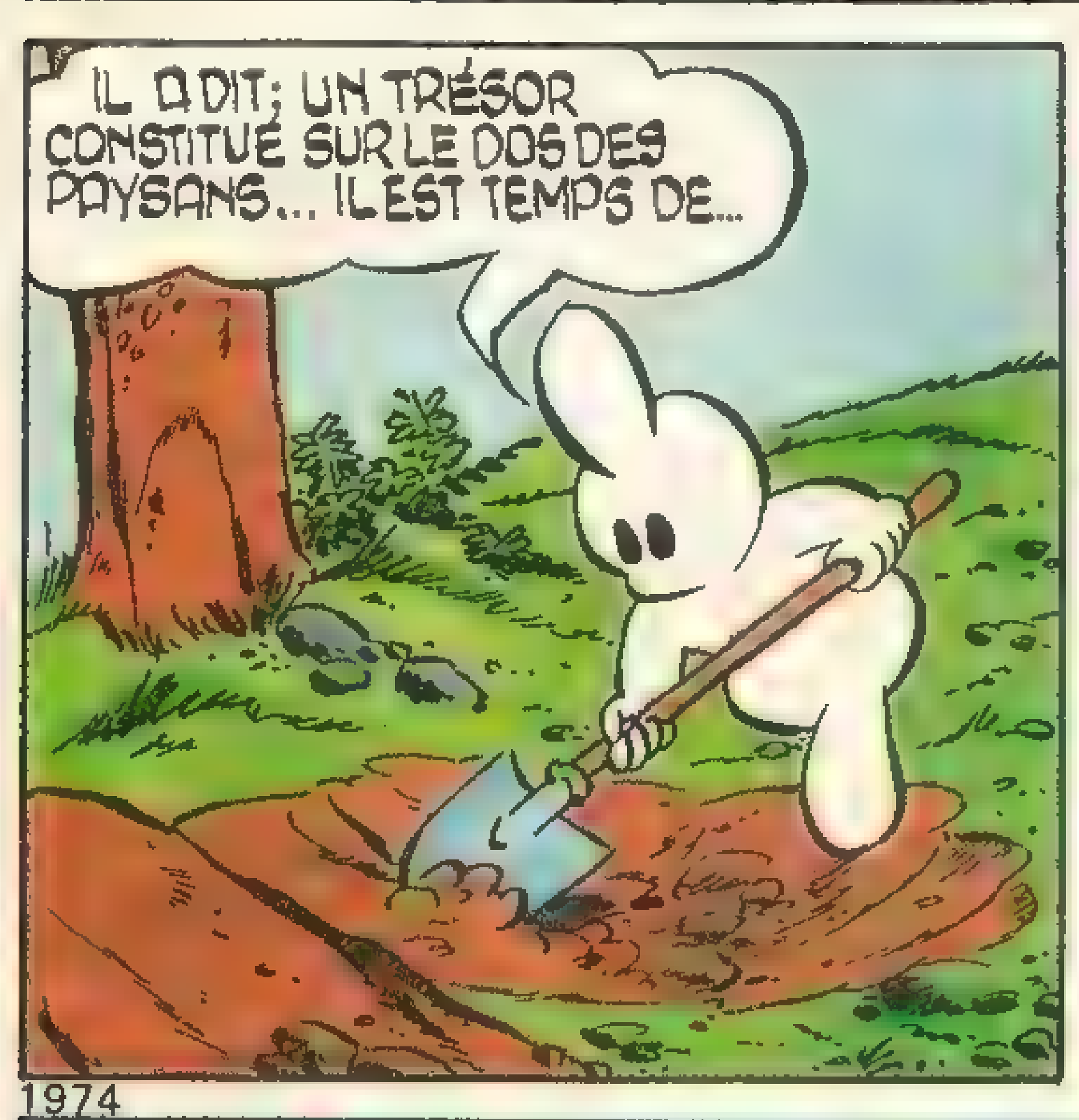

JE NE DEMANDE QU'À VOIR !

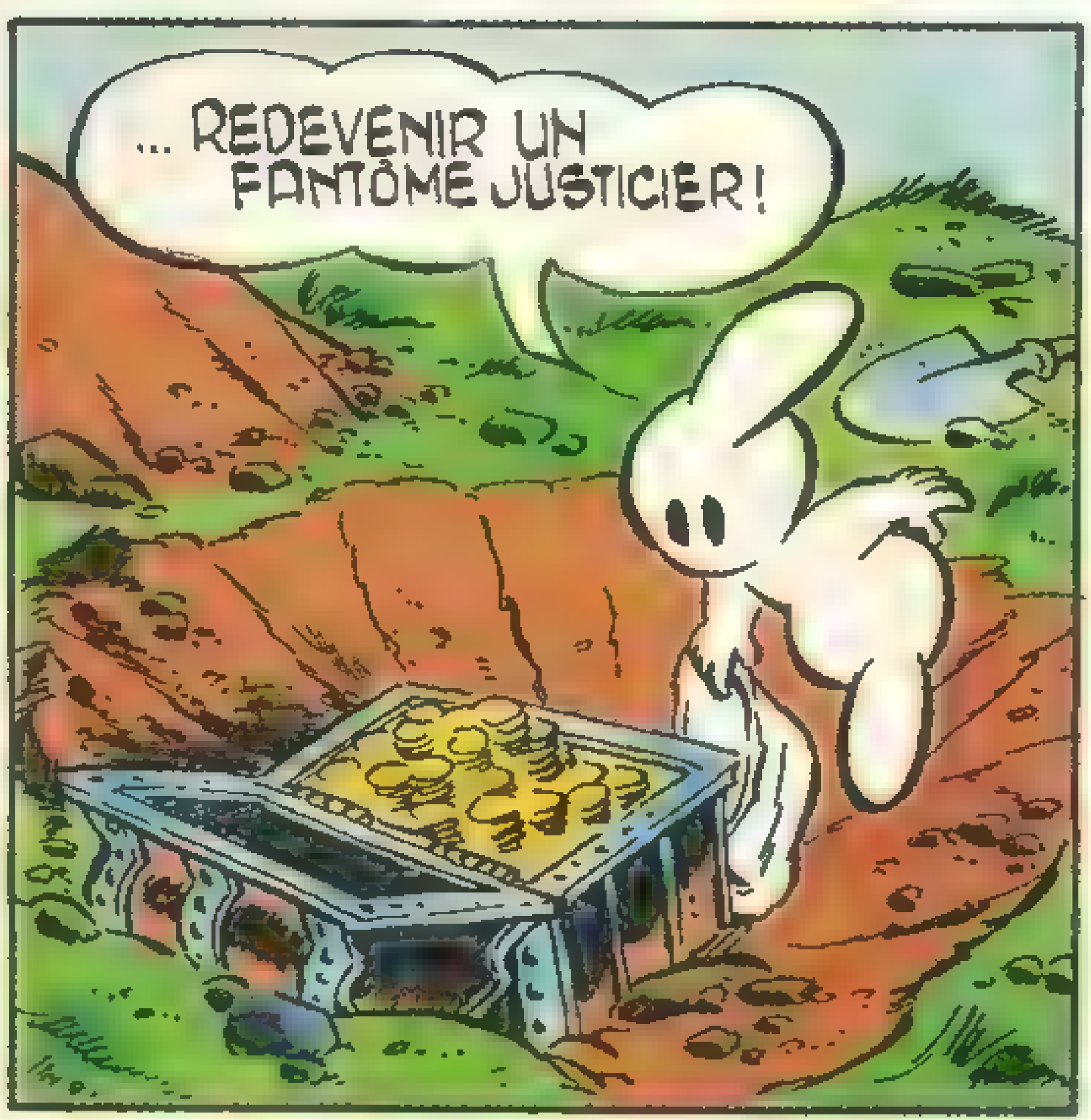

ALORS?
FANTASTIQUE ! UNE IDÉE GÉNIALE ! PERSONNE NE LE RETROUVERA !


MAINTENANT AIDEZ-MOI À TOUT REMETTRE EN ÉTAT. IL NE FAUT PAS QUE CE TRÉSOR PUISSE PROFITER À D'AUTRES QUE MOI !
TU PARLES !
3


C'EST ÉTRANGE ! J'AI L'IMPRESSION QUE JE SUIS REVENU DANS LA RÉGION CAR QUELQU'UN CHERCHAIT À ME PARLER... ET JE SERAIS BIEN PRÊT DE PENSER QU'IL S'AGIT DE MON ONCLE. JE SUIS CERTAIN QU'IL DOIT SE CREUSER LA TÊTE POUR SAVOIR OÙ J'AI PLANQUÉ LE TRÉSOR...
CHACUN SON TOUR DE CREUSER !

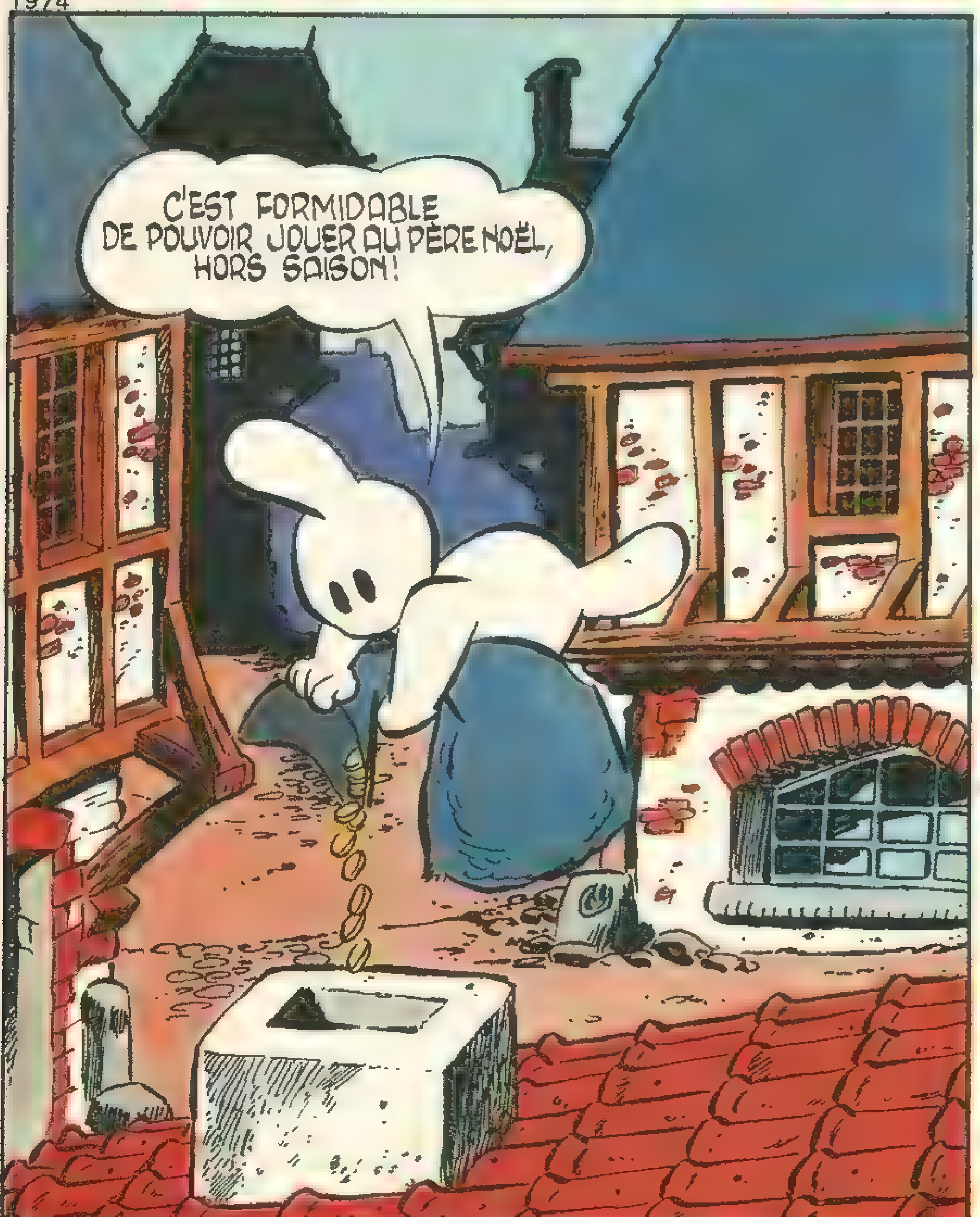

JE VEUX EN AVOIR LE COEUR... ENFIN LE SUAIRE NET ! ENCHANTÉ ! HEUREUX D'AVOIR FAIT VOTRE CONNAISSANCE ! ET SURTOUT, CHUT ! PAS UN MOT SUR LE TRÉSOR !
BOUCHE COUSUE !

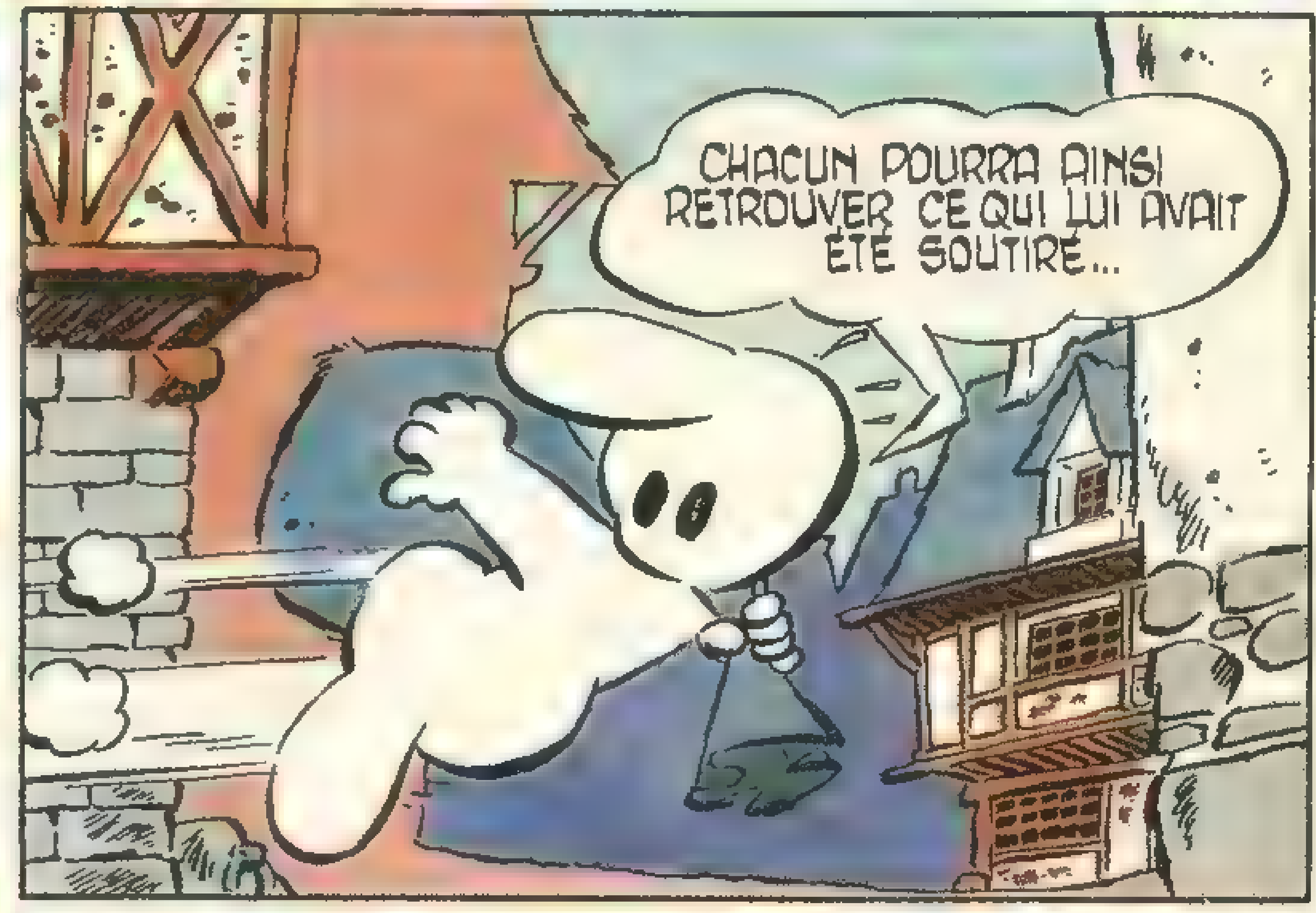

IL A DIT ; UN TRÉSOR CONSTITUÉ SUR LE DOS DES PAYSANS... IL EST TEMPS DE...


... REDEVENIR UN FANTÔME JUSTICIER !

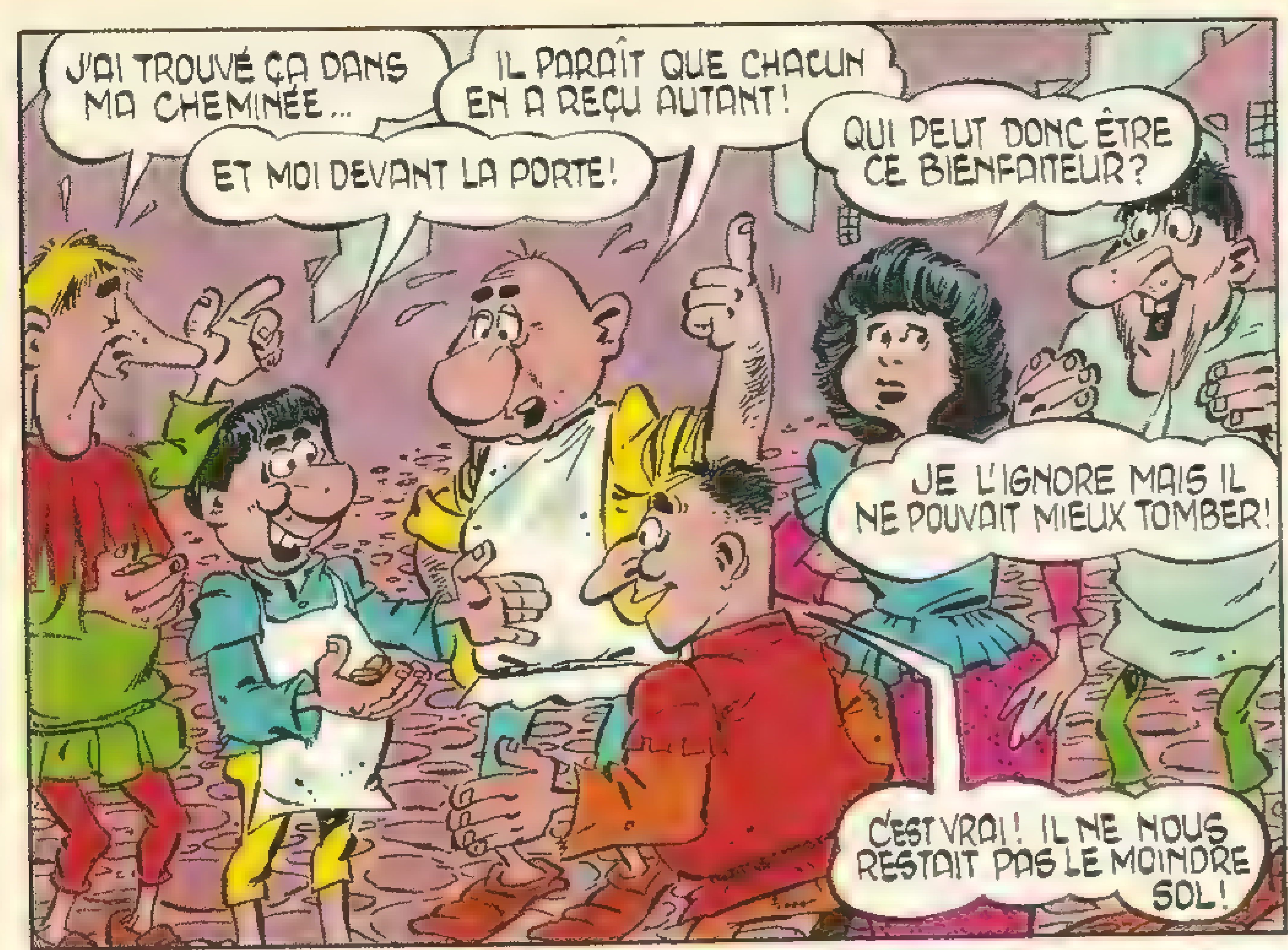

IL VA FALLOIR RENDRE À CÉSAR...

1974


C'EST FORMIDABLE DE POUVOIR JOUER AU PÈRE NOËL, HORS SAISON !


CHACUN POURRA AINSI RETROUVER CE QUI LUI AVAIT ÉTÉ SOUTIRÉ...


ET VOILÀ ! TERMINÉ !
4

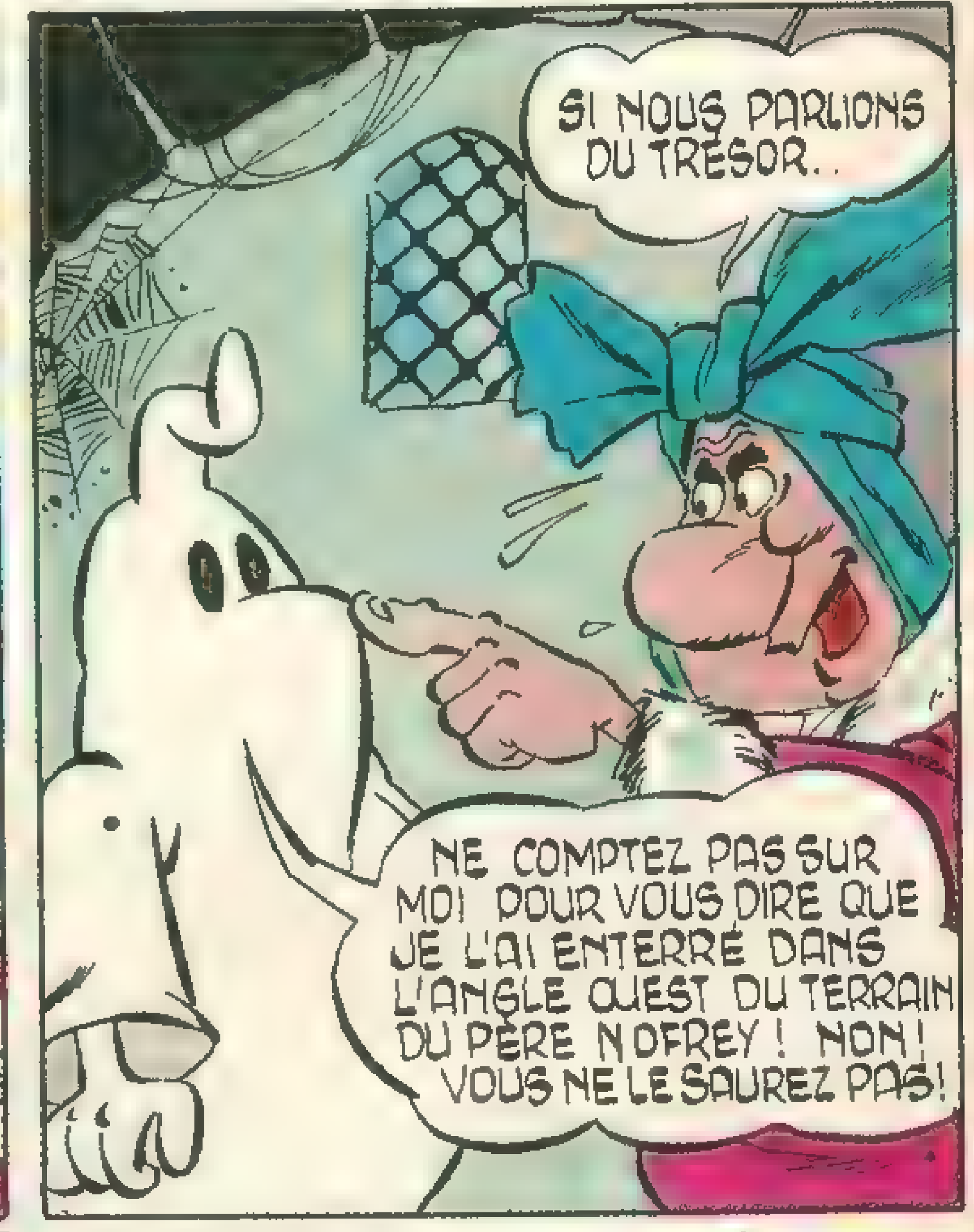

J'AI TROUVÉ ÇA DANS MA CHEMINÉE...
ET MOI DEVANT LA PORTE!
IL PARAÎT QUE CHACUN EN A REÇU AUTANT!
QUI PEUT DONC ÊTRE CE BIENFAITEUR?
JE L'IGNORE MAIS IL NE POUVAIT MIEUX TOMBER!
C'EST VRAI! IL NE NOUS RESTAIT PAS LE MOINDRE SOL!


PENDANT CE TEMPS...
IL S'EST VOLATILISÉ!
BIEN SÛR! UN FANTÔME C'EST FAIT POUR DISPARAÎTRE...

1974


NE VOUS EN FAITES PAS! JE VAIS LE FAIRE REVENIR...
C'EST FAIT!


MINCE ALORS! J'AI ENCORE ÉTÉ PLUS RAPIDE QUE TOUT À L'HEURE!
BONJOUR MON ONCLE!
GODEFROY!!! IL ME SEMBLE QUE VOUS AVEZ BIEN CHANGÉ


SI NOUS PARLIONS DU TRÉSOR..
NE COMPTEZ PAS SUR MOI POUR VOUS DIRE QUE JE L'AI ENTERRÉ DANS L'ANGLE OUEST DU TERRAIN DU PÈRE NOFREY! NON! VOUS NE LE SAUREZ PAS!


MINCE! JE CROIS QUE J'AI GAFFÉ!
MAINTENANT JE SAIS OÙ IL FAUT ALLER!


ENVOLÉ LE TRÉSOR!
TOUT À L'HEURE IL Y ÉTAIT ENCORE!
TU ESSAIES DE ME RACONTER DES HISTOIRES, MON NEVEU! TU VAS ME DIRE OÙ TU L'AS CACHÉ VRAIMENT!


VOUS N'ÊTES QU'UN SALE VOLEUR, RENDEZ-MOI MON TRÉSOR!
SMACK
BING
PAN
UN TRÉSOR QUI A FAIT SON USAGE... PUISQU'IL ÉTAIT DESTINÉ À FAIRE LA GUERRE!
ESPÈCE DE SALE AVARE, JE VAIS TE MONTRER CE QU'IL EN COÛTE DE ME DÉFIER!
FIN
5.
D'APRÈS CÉZARD PAR MARIC & ARAPU.

COMMANDE LES T-SHIRTS

de la **CICRANE**

& la **FROUMI !!**

MYTHOMIAM !

55f franco

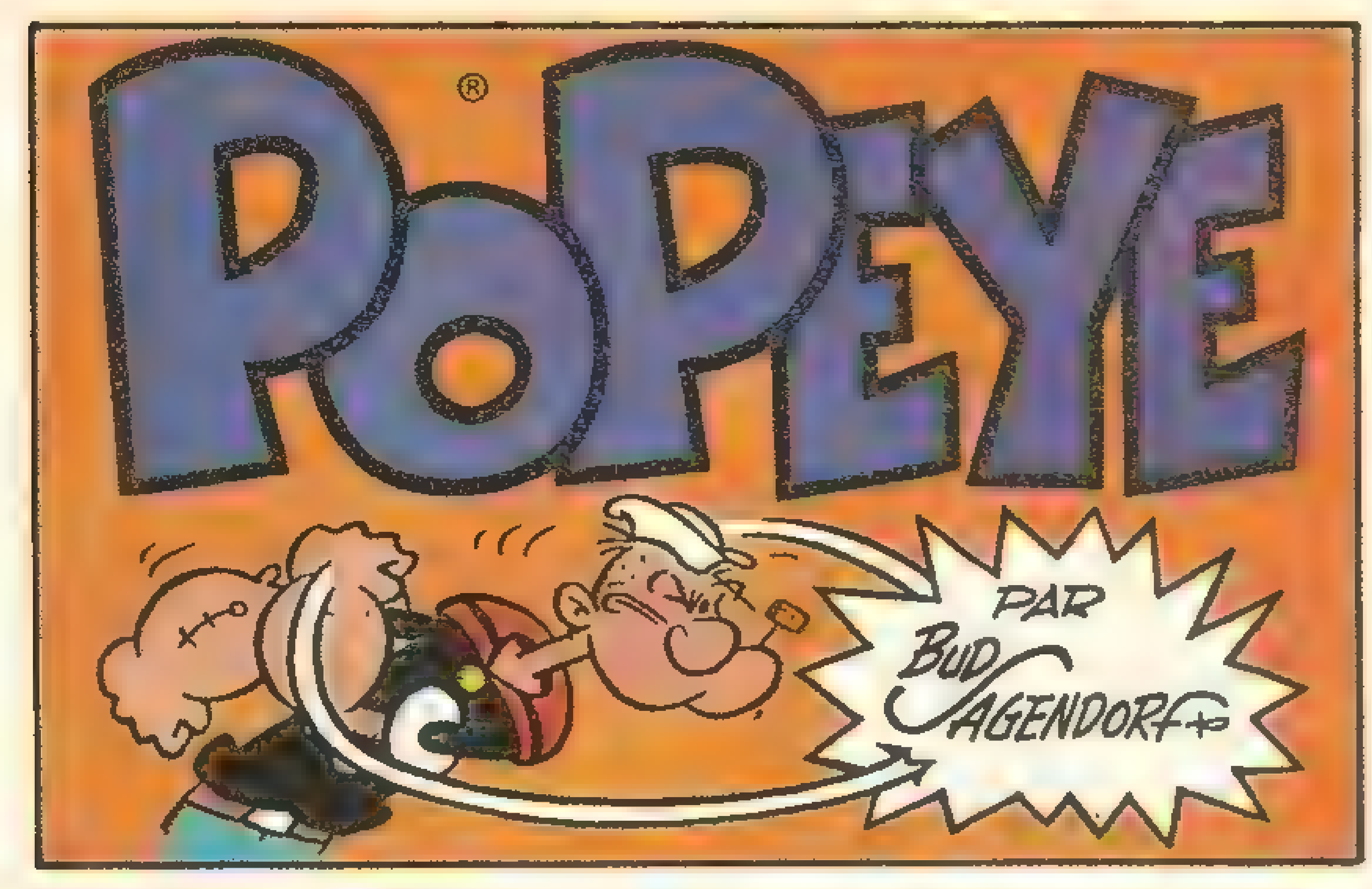
4 TAILLES: 6/8ans - 10/12 ans
Large & Médium

Je commande ☐ **T-Shirt. Taille** ☐

Légende : MYTHOMIAM ! ou CRAPUTALISTE ! Je joins un chéque de 55f a l'ordre de Julie Music

Bon á retourner chez JULIE MUSIC
4 rue Cavallotti 75018 PARIS

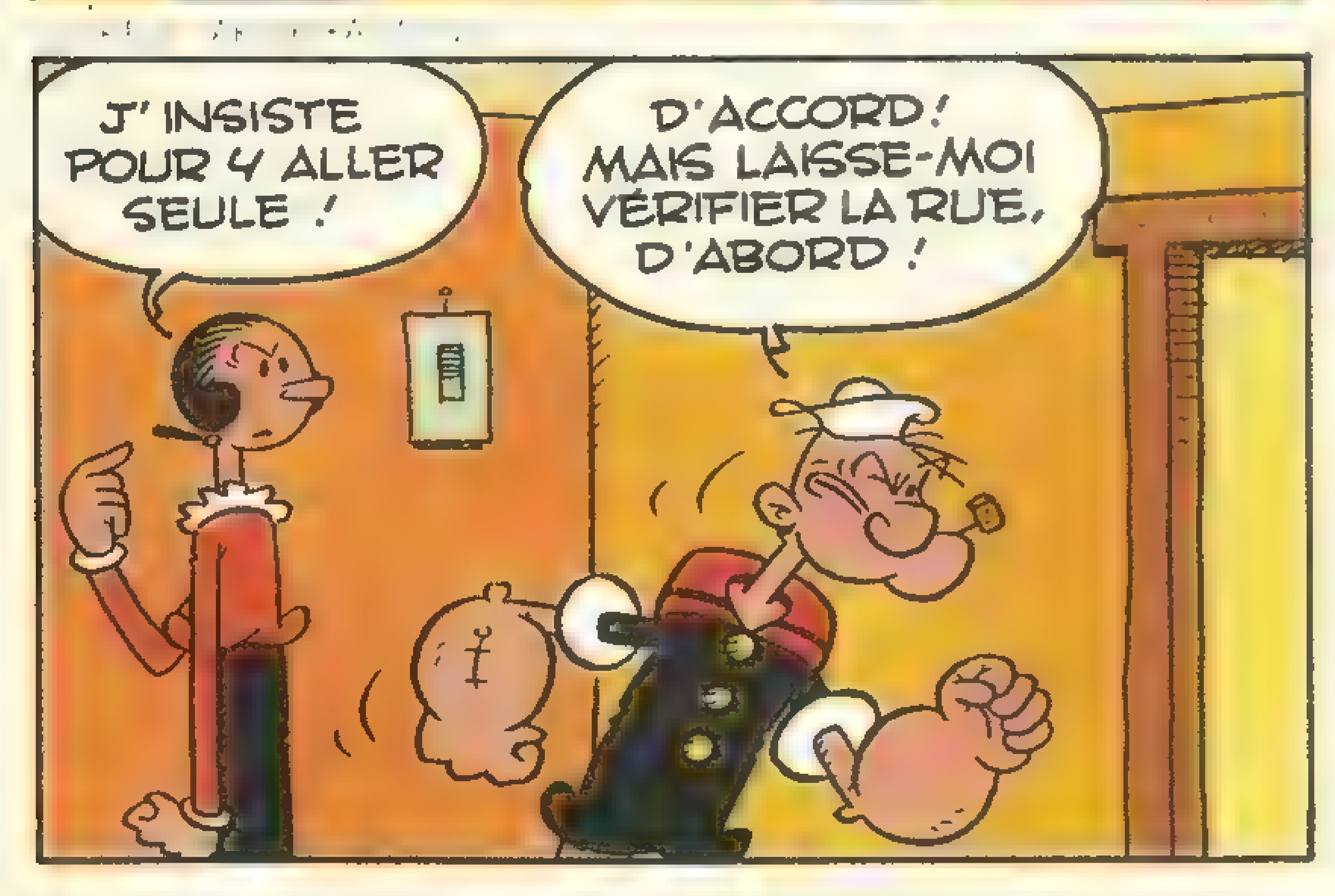



POPEYE
PAR BUD SAGENDORF


T'ES PAS RESTÉE BIEN LONGTEMPS !
J'SAIS BIEN, MAIS MA MÈRE VEUT QU'J'AILLE BAIGNER ET NOURRIR SON POISSON ROUGE !


C'EST PAS PRU-DENT D'RENTRER CHEZ TOI TOUTE SEULE !
ÇA FAIT RIEN ...J'VEUX PAS T'ENNUYER !


TU SAIS DONC PAS QU'LES RUES SONT PAS SÛRES DE NOS JOURS !
BAH ! J'AI PAS PEUR ! C'EST PAS LOIN !


J'INSISTE POUR Y ALLER SEULE !
D'ACCORD ! MAIS LAISSE-MOI VÉRIFIER LA RUE, D'ABORD !


ÇA FAIT UNE DEMIE-HEURE QU'IL EST SORTI !?!
MAIS QU'EST-CE QU'Y FAIT ?
?


D'ACCORD, OLIVE... TU PEUX Y ALLER, MAINT'NANT ! LA LA RUE EST TOUT À FAIT SURE !

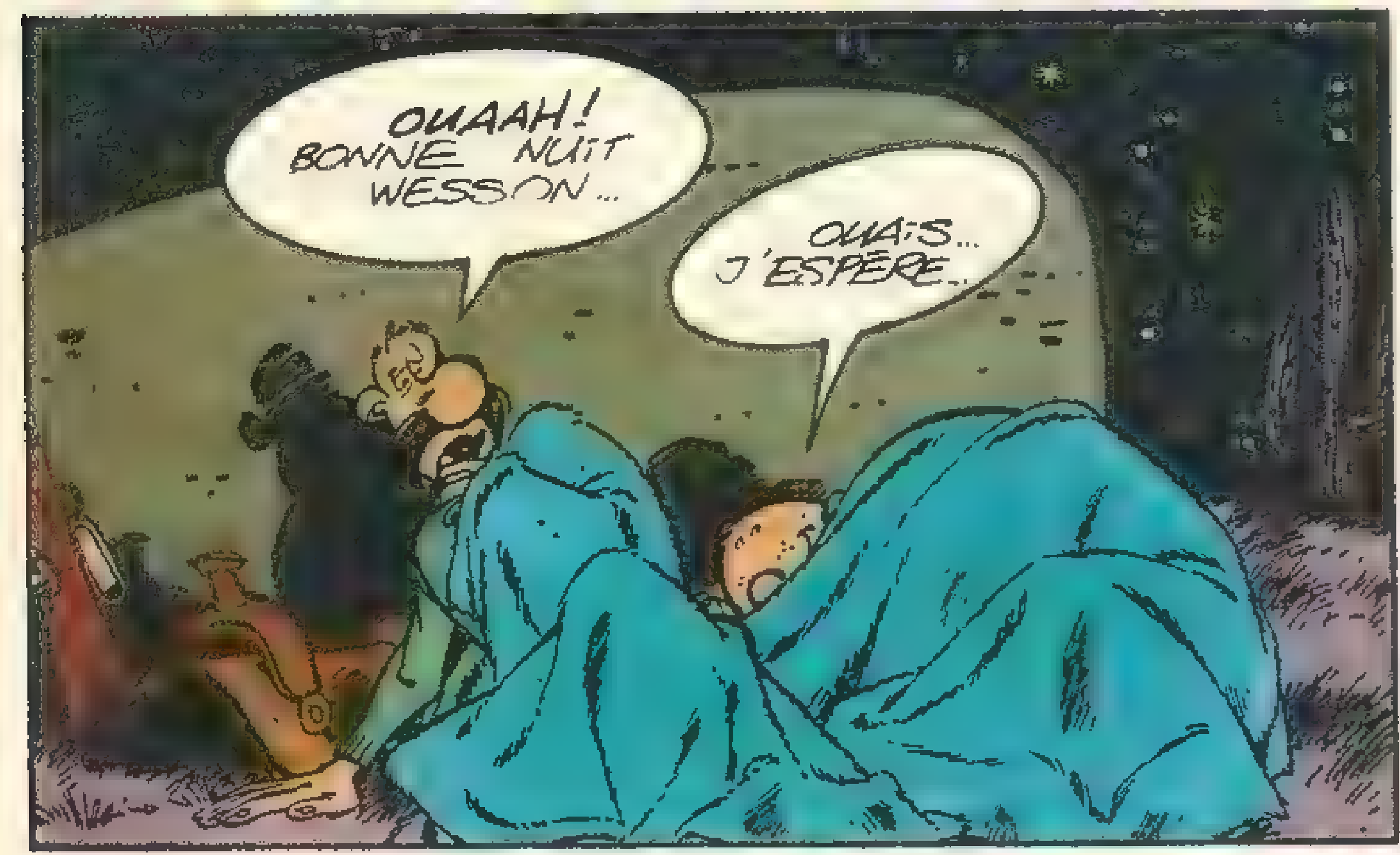

?
?
?
© King Features Syndicate, Inc., 1977. World rights reserved.
10-9
BUD SAGENDORF

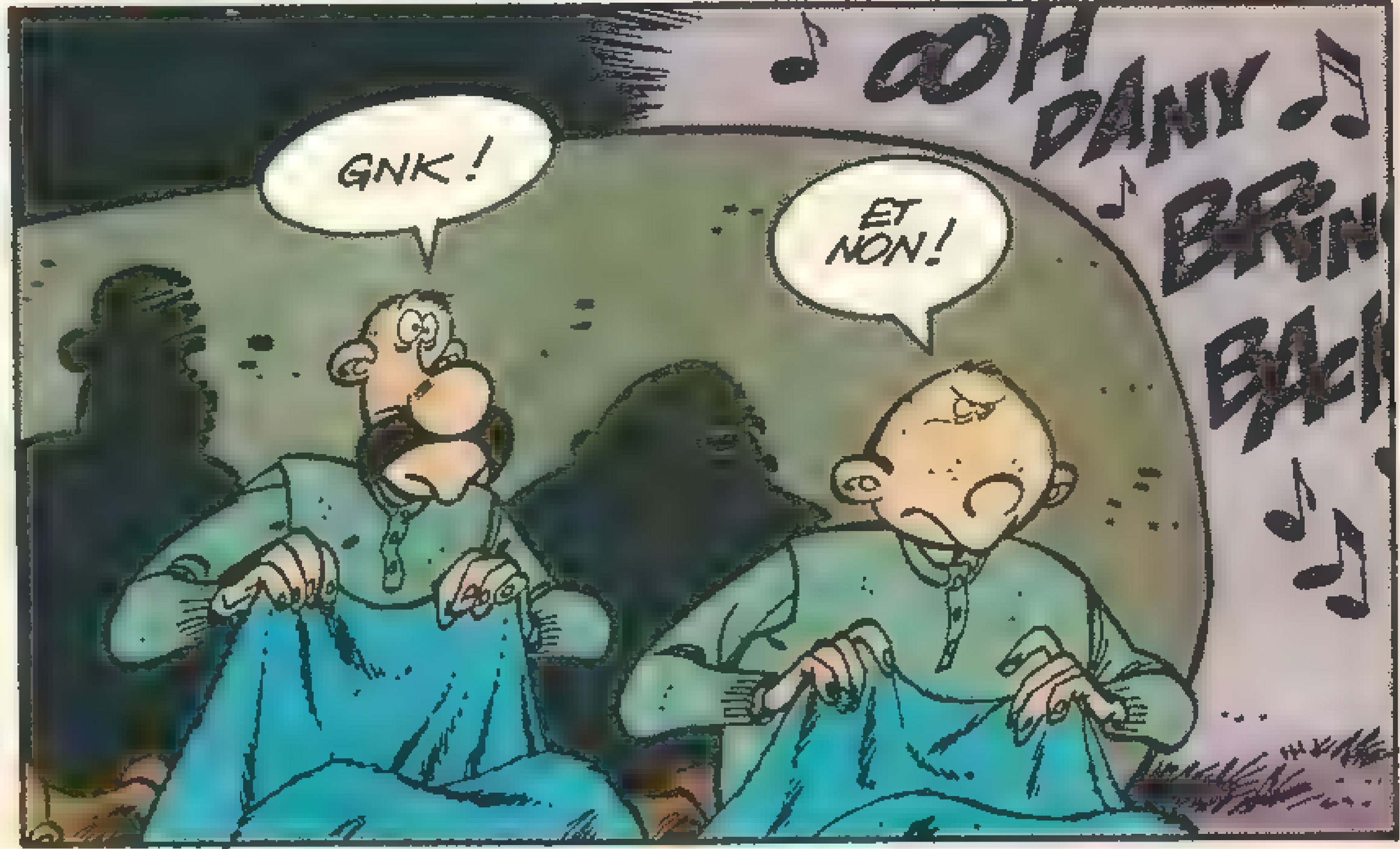


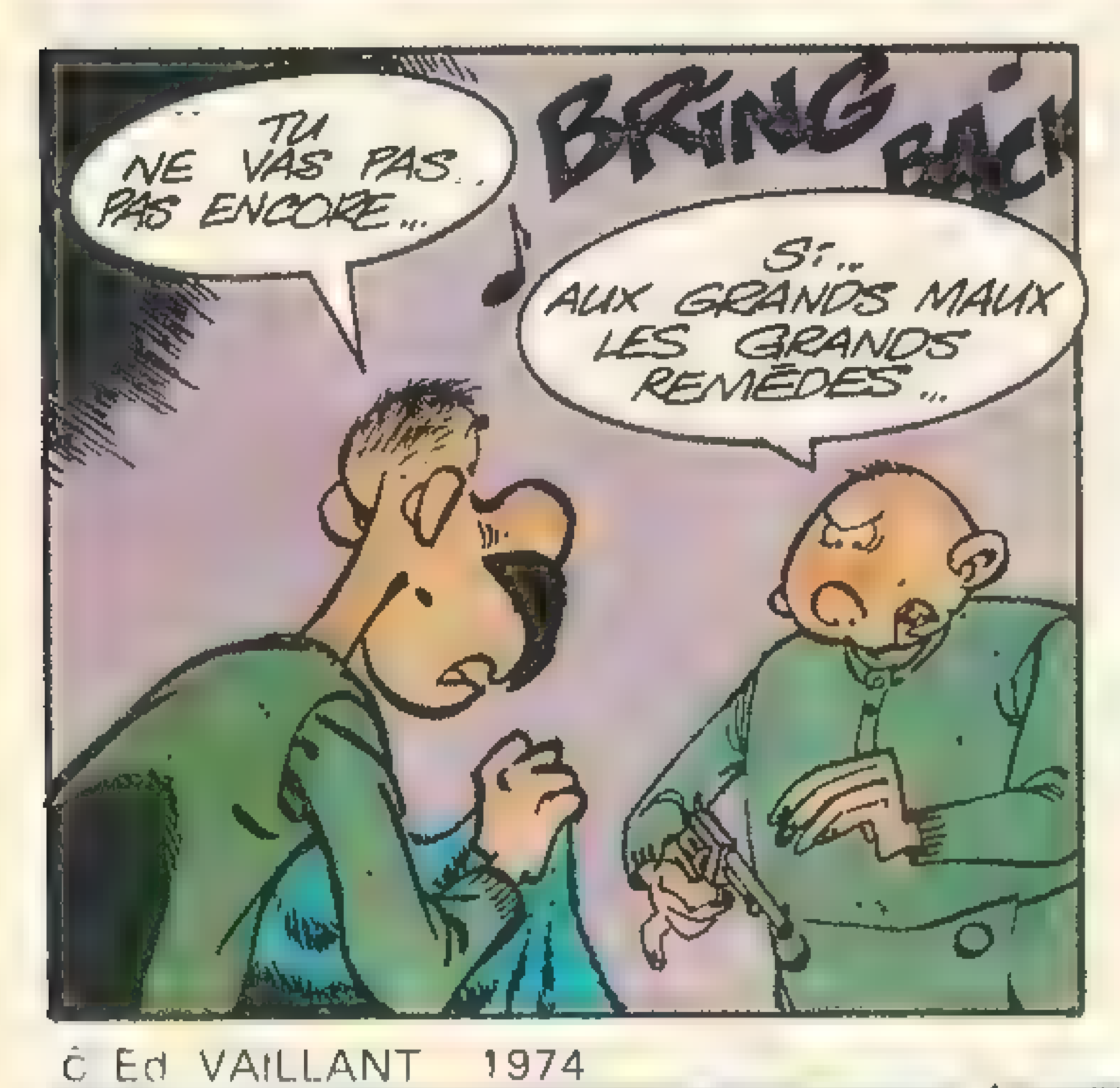
2500 FREEZEDISC
à gagner
avec Mr. Freeze
délicieuse sucette à glacer
(Jeu gratuit sans obligation d'achat.)
COMMENT GAGNER
TON FREEZEDISC.
C'est très simple, il te suffit de répondre à la question qui se trouve ci-dessous et de retourner ton bulletin-réponse avant le 31.5.83. Un tirage au sort sera effectué le 15.6.83 parmi toutes les bonnes réponses reçues, il désignera les 2500 participants qui gagneront chacun 1 freezedisc. Bonne chance!
QUESTION
Observe l'emballage de tes sucettes à glacer préférées, et compte le nombre de fois où les mots "Mr Freeze" sont écrits. Pour t'aider nous te proposons 3 solutions : les mots "Mr Freeze" sont écrits : 1 fois - 2 fois - 3 fois.
BULLETIN-RÉPONSE
(à découper ou à recopier sur papier libre)
Complète le présent bulletin et retourne-le avant le 31.5.83 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à Extension 21, Jeu Mr Freeze Cedex N° 1804 - 75818 Paris Brune.
Nom ______ Prénom ______
Age ______ Adresse ______
Indique ici le nombre de fois où les mots "Mr Freeze" sont écrits sur l'emballage
Extrait du règlement. La société Brabo Confiserie organise jusqu'au 31.5 83 un jeu gratuit sans obligation d'achat. Il est ouvert à tous les jeunes de moins de 18 ans. Les participants peuvent jouer sur papier libre. Le tirage au sort est fixé au 15.6.83. Les 2500 premiers bulletins ou papiers libres extraits indiquant la bonne réponse, gagneront chacun un freezedisc. Le remboursement au tarif lent des frais d'affranchissement engagés pour expédier les réponses, ou demander le règlement complet, peut être obtenu sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement complet a été déposé chez M[e] Cabour, huissier à Paris, une copie peut être obtenue sur simple demande.
BRABO Confiserie S.A. au cap. de 3 500 000 F - Sirene 309 635 118 - 110 bis av. du Gl Leclerc - 93500 PANTIN
Mr FREEZE
sucette à glacer.
5 parfums :
fraise,
cerise,
orange,
citron et cola.
extension 21

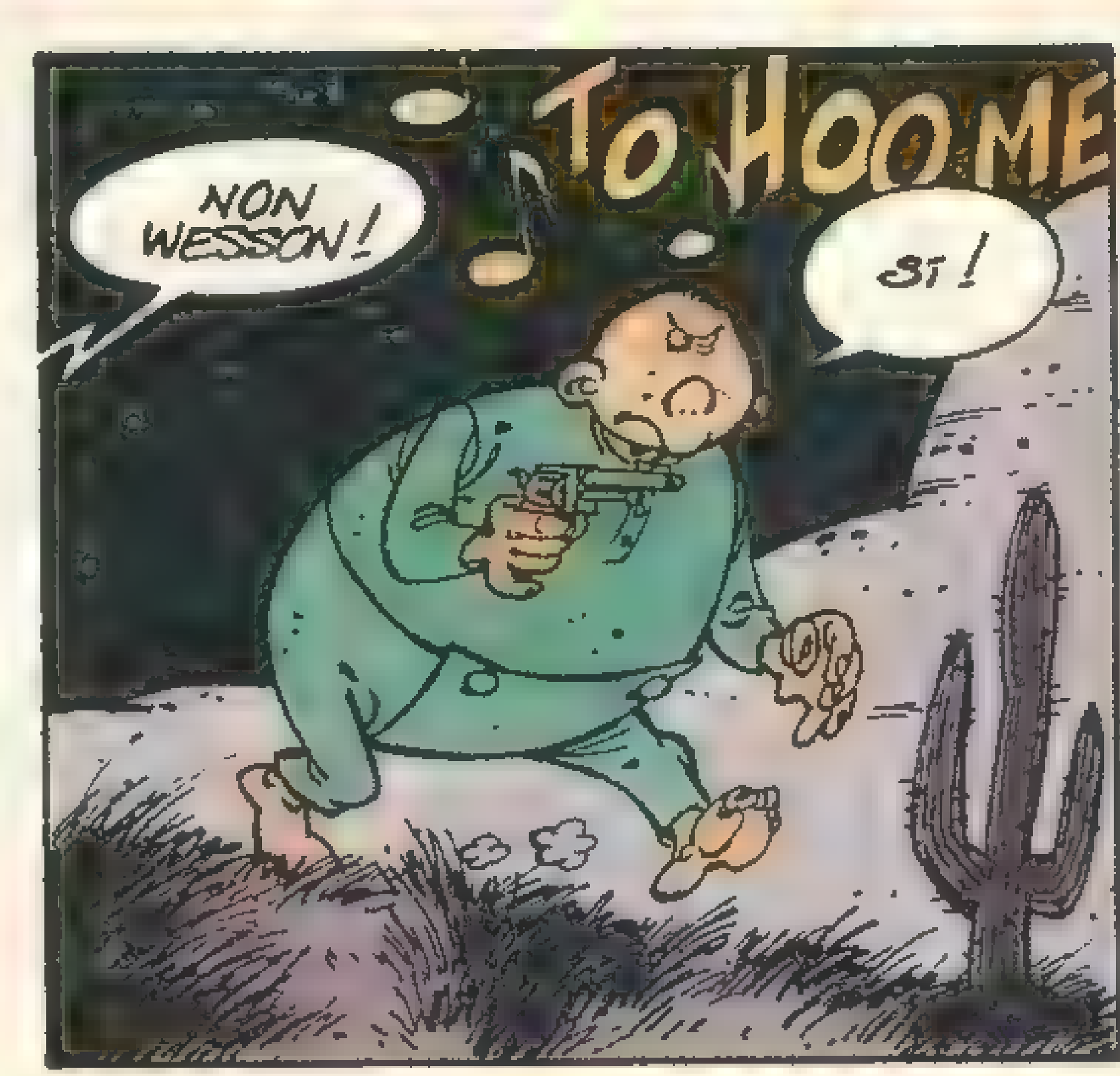
SMITH et WESSON

Un voisinage bruyant











SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.



+ UN RECIT :

« La nuit où il perdit la mémoire »

LA NUIT OÙ TARAO P

Sans même ouvrir les yeux, Tarao sut que le petit jour, à l'horizon, commençait à ronger les ténèbres. « Ainsi, pensa-t-il, le « Royaume-des-Morts » connaît le même rythme que le monde des Vivants... La Nuit, le Jour... Le Jour et la Nuit s'affrontant dans un combat sans fin... »

Il ne lui était pas désagréable d'être mort. Il ne souffrait pas. Il pouvait même palper ce sol sur lequel il était étendu. Mais, pensait-il encore?... Soudain inquiet, il interrogea sa mémoire. Et il éprouva une indicible sensation de vide, de néant...

...SON SEUL, SON UNIQUE SOUVENIR, ÉTAIT CELUI DE LA TERRIFIANTE LANCE DE FEU QUI L'AVAIT FOUDROYÉ...

L'angoisse qui l'envahit fut telle, qu'il hurla en se dressant sur son séant. Le ciel, en effet, rosissait à l'horizon. Il vit d'abord les pierres qui l'encerclaient; puis, il vit la jonchée de fleurs et de fruits qui tapissait le sol, comme à son intention...

« Tarao n'est peut-être pas tout à fait mort? s'étonna-t-il. Mais alors, que fait-il ici? Que lui est-il arrivé? Depuis combien de temps gît-il au milieu de ces fleurs?... » Tarao ne pouvait répondre à aucune de ces questions. Il tentait en vain de forcer sa mémoire. Celle-ci le ramenait toujours au *même* souvenir : celui de la Nuit Fantastique où le ciel s'était déchaîné contre lui! Ce dernier souvenir, sur lequel butait sa mémoire mutilée, était en revanche d'une étonnante précision.

L'enfant se revoyait, égaré dans la savane, fuyant les nuages noirs qui roulaient bas sur l'horizon. Il revivait ce très bref instant de silence qui avait précédé l'orage.

Les premiers éclairs, fulgurants, avaient déchiqueté le ciel de leurs tentacules de feu. Le rugissement épouvantable du tonnerre avait éclaté, juste au-dessus de lui.

...ALORS TARAO, AVAIT COMPRIS QUE LA COLÈRE DU CIEL ÉTAIT DIRIGÉE CONTRE LUI, QUE C'ÉTAIT LUI QUI DEVAIT MOURIR!...

L'enfant se souvenait de l'effroi qui l'avait pétrifié sur place. Il se souvenait du vent sauvage creusant de vagues les hautes herbes de la savane. Il se souvenait du grondement ininterrompu du tonnerre et de l'éclat insoutenable des éclairs...

C'est alors que la Mort Éblouissante avait plongé sur lui! Il n'avait pas eu l'impression d'être frappé, et pourtant il s'était brutalement senti écartelé, disloqué, arraché du sol et projeté avec une violence inouïe vers un autre monde...

Voilà quel était le SEUL, l'unique souvenir de Tarao! L'enfant sentait battre son cœur et réalisait lentement que les « Ombres » ne l'avaient pas accepté sur leur Territoire. Il savait qu'il vivait, mais c'est tout ce qu'il savait. Qui était-il?

...LES TÉNÈBRES AVAIENT SUCCÉDÉ AUX ÉBLOUISSEMENTS. LE SILENCE AVAIT SUIVI LE FRACAS. ET TARAO AVAIT SU QU'IL ÉTAIT ENTRÉ DANS LE « ROYAUME-DES-OMBRES »...

D'où venait-il? Pourquoi gisait-il au milieu de ces fleurs et de ces fruits? Il ne savait pas. Il avait oublié à jamais ce qui précédait la Nuit Éblouissante!... Tous les souvenirs de sa vie



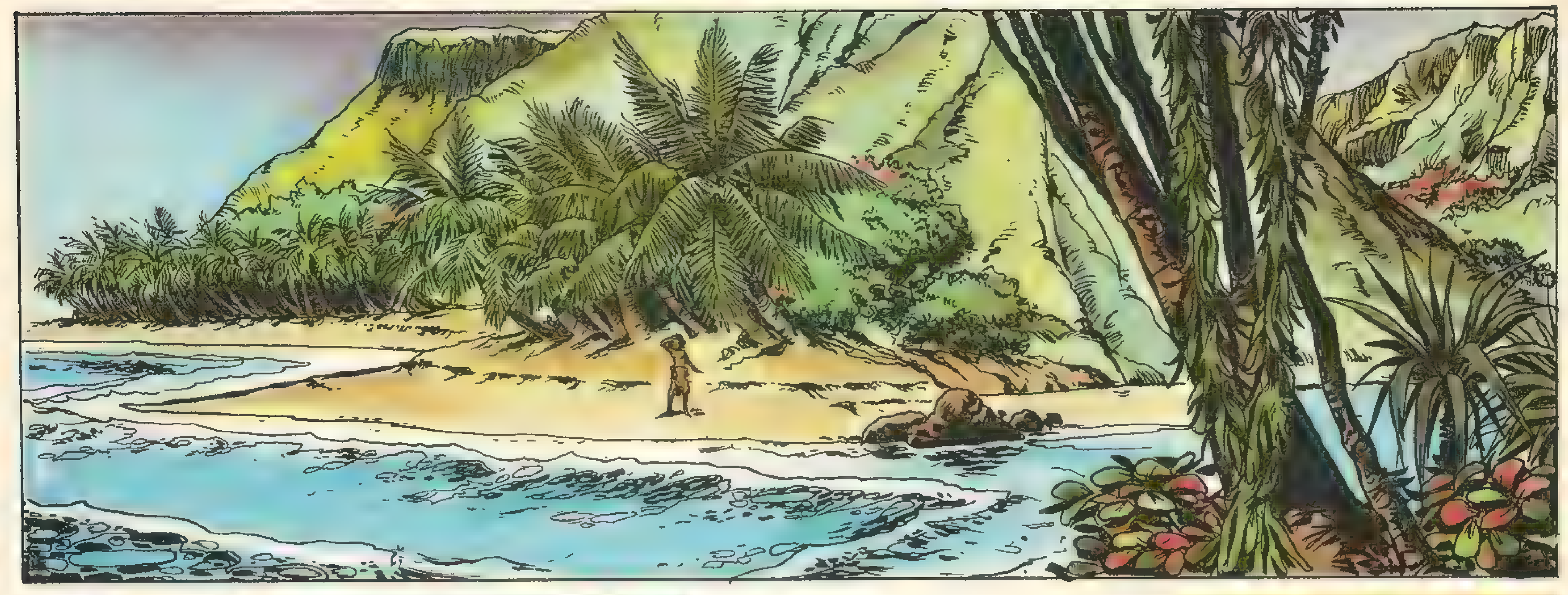
...ERDIT LA MÉMOIRE...



d'« AVANT », tout son Passé avait sombré dans un gouffre insondable... LE GOUFFRE DE L'OUBLI!...

Le soleil, maintenant, flamboyait au-dessus des collines. La brume se dissipait au creux de la vallée. Des rugissements inquiétants se répondaient dans la forêt...

Tarao avait tout oublié de sa vie d'« AVANT », mais son instinct lui disait qu'il aurait à défendre sa vie d'« APRÈS »! Ainsi commencèrent, un matin des *Âges farouches,* les aventures étonnantes de Tarao, un sauvageon de dix printemps qui avait tout oublié de lui-même, qui ne savait plus avoir appartenu à l'espèce de « Ceux-qui-marchent-debout », qui ne savait même plus avoir été un « petit d'homme »!...



TARAO SCRUTAIT L'HORIZON AVEC L'ESPOIR D'ENTREVOIR SON ESQUIF... MAIS EN VAIN !

TARAO N'A PLUS AUCUNE ARME POUR SE DÉFENDRE ! LE "TERRITOIRE SANS ARBRE" LES LUI A TOUTES VOLÉES !

L'ENFANT SAUVAGE MAUDIT CES COURANTS QUI AVAIENT EMPORTÉ SON ESQUIF, AVEC SES LANCES, SON COLLIER, SA BARRETTE EN OS ET SON POIGNARD EN "BOIS DE CERF".

TARAO NE LES RETROUVERA JAMAIS !

TOURMENTÉ PAR LA SOIF IL S'ENGAGEAIT SOUS LE COUVERT, QUAND...

AAAAAH !

VLANG

À DEMI ASSOMMÉ IL PERÇUT LES CRIS DES SINGES-HURLEURS ... UN AUTRE PROJECTILE L'ATTEIGNIT !

AAAAAH !

10-①

DE R. LECUREUX, DESSINS : MARCELLO





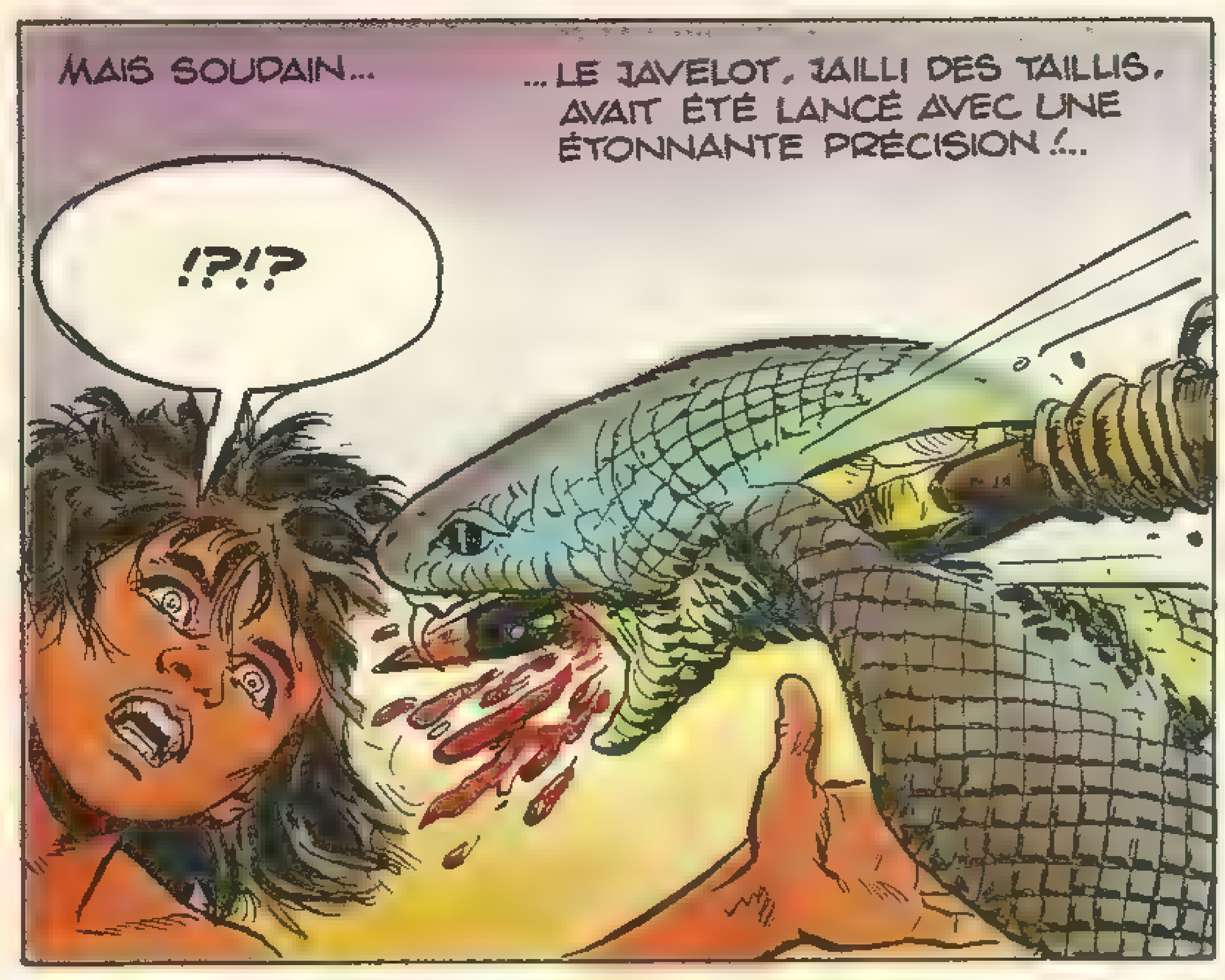


EN PENSÉE, L' ENFANT SAUVAGE REVIVAIT TOUS SES AFFRONTEMENTS AVEC LE GRAND GORILLE SOLITAIRE...



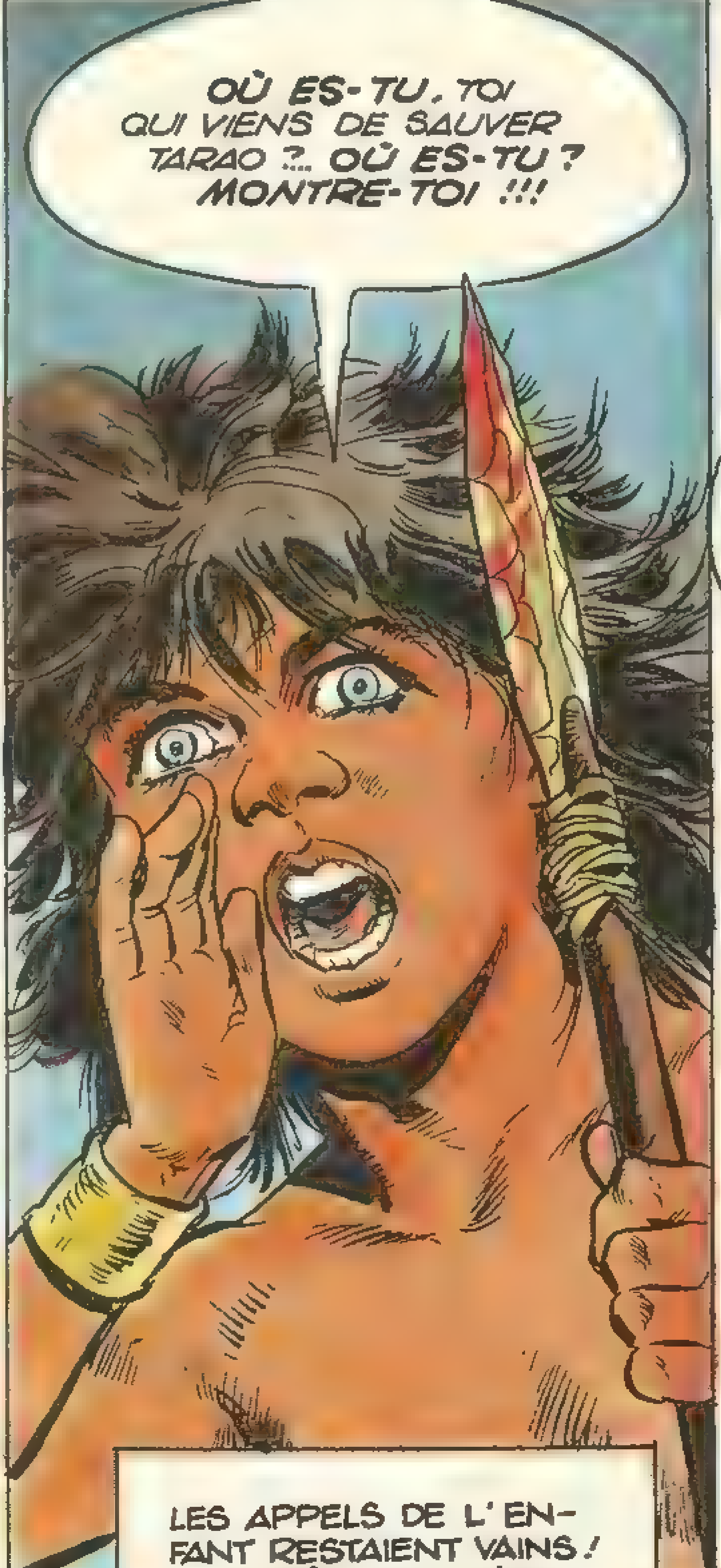

LE REPTILE ET L'ENFANT SE FIGÈRENT SOUDAIN, COMME PÉTRIFIÉS ...
IL VA FRAPPER... MAIS COMMENT ?... TARAO A SU, AUTREFOIS, CE QU'IL FALLAIT FAIRE FACE À CE SERPENT ...
TARAO FOUILLAIT DANS SES LOINTAINS SOUVENIRS ... MAIS EN VAIN ! IL SE HEURTAIT TOUJOURS À LA TERRIBLE "NUIT DE FEU" ...
... AU COURS DE LAQUELLE IL AVAIT TOTALEMENT PERDU LA MÉMOIRE ... OÙ TOUT SON PASSÉ AVAIT BASCULÉ DANS LE GOUFFRE DE L'OUBLI !...
1974
LE SERPENT ET L'ENFANT S'OBSERVAIENT TOUJOURS ...
... ET SOUDAIN, COMME CHAQUE FOIS QU'IL ÉTAIT EN DANGER, TARAO CRUT ENTREVOIR LES "OMBRES" ...
"NE CRAINS RIEN, TARAO," MURMURAIT UNE VOIX ... "LES COBRAS NE FRAPPENT JAMAIS CE QUI EST PLUS HAUT QUE LEUR TÊTE ... ILS NE PEUVENT FRAPPER QUE DE HAUT EN BAS !"
10-③


"...IL NE FAUT JAMAIS SE TROUVER PLUS BAS QUE LA TÊTE DU COBRA, TARAO..."
L'ENFANT SAUVAGE NE POUVAIT PAS SAVOIR QUE CES "OMBRES" ET CETTE VOIX ÉTAIENT LES FRUITS DE SON SUBCONSCIENT...
OOOOH...
TARAO N'AVAIT EU À FAIRE QU'UN PETIT SAUT EN ARRIÈRE POUR ESQUIVER L'ATTAQUE DU COBRA...
KSSSSS
HA ! HA ! HA ! LES "OMBRES ONT RAISON ! HA ! HA ! HA !
DEUX FOIS, TROIS FOIS, LE REPTILE RÉPÉTA L'ATTAQUE, FRAPPANT TOUJOURS DE HAUT EN BAS...
AAAAAH !
LE RIRE MOQUEUR DE TARAO SE MUA EN CRI DE PEUR... IL VENAIT DE TRÉBUCHER ET TOMBER ... ET IL SE TROUVAIT PLUS BAS QUE LA TÊTE DU REPTILE !
1974
NON... NOOONN !...
L'ENFANT NE POUVAIT PLUS ESQUIVER L'ATTAQUE DU COBRA QUI ALLAIT FRAPPER...
10—4


MAIS SOUDAIN...
...LE JAVELOT, JAILLI DES TAILLIS, AVAIT ÉTÉ LANCÉ AVEC UNE ÉTONNANTE PRÉCISION !...
!?!?

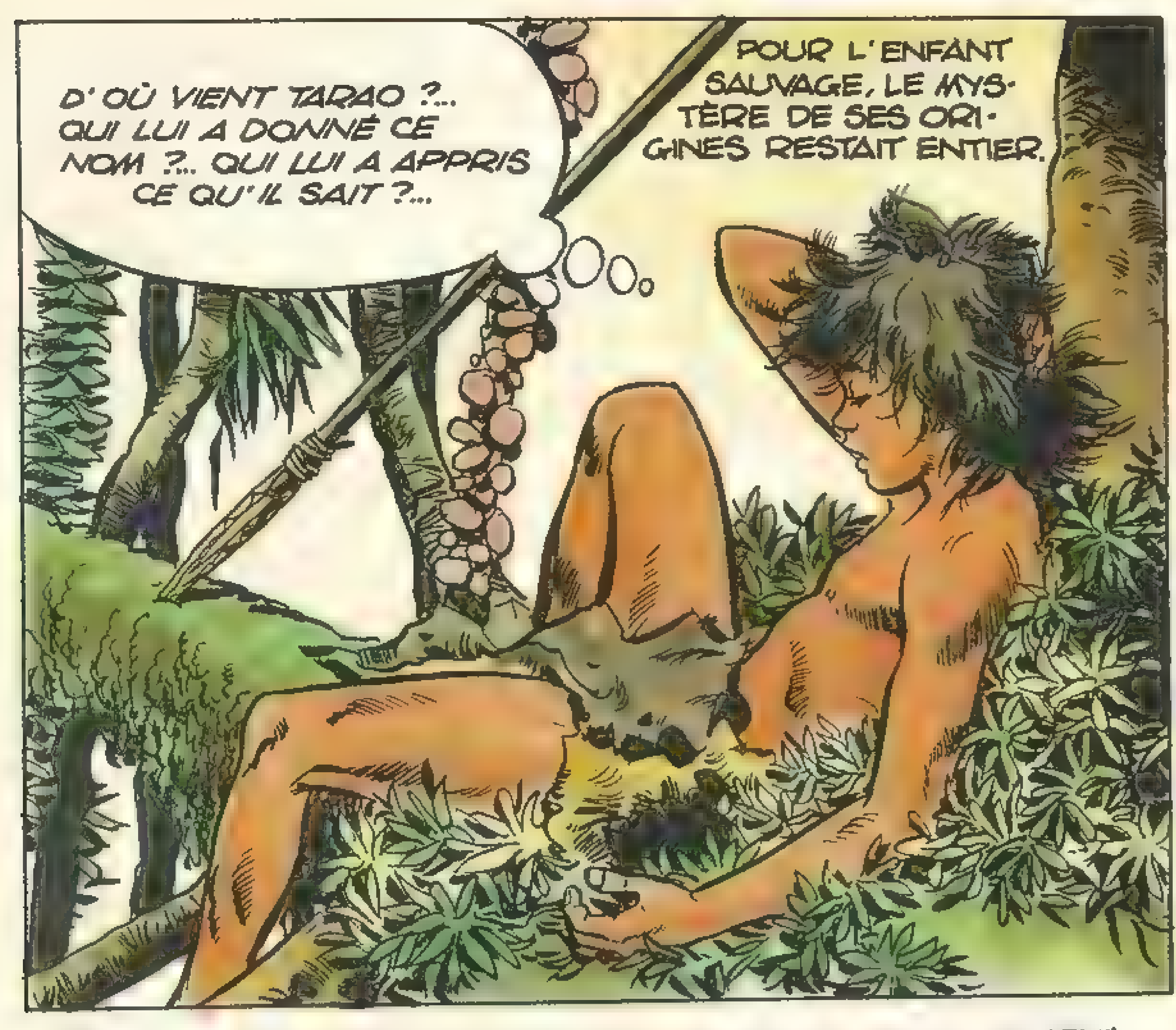

LE COBRA SE LOVA ET SE DÉLOVA PLUSIEURS FOIS AVANT DE SE FIGER DANS LA MORT...
ON VIENT DE SAUVER LA VIE DE TARAO ! MAIS QUI ?... QUI ?...


1974
SEUL UN "SINGE-À-PEAU-LISSE" PEUT MONTRER UNE TELLE ADRESSE !
UN ESPOIR IMMENSE ENVAHISSAIT TARAO... IL ALLAIT ENFIN TROUVER CEUX DE SON ESPÈCE, LES "SINGES-QUI-PARLENT"... LES HOMMES !...


OÙ ES-TU, TOI QUI VIENS DE SAUVER TARAO ?... OÙ ES-TU ? MONTRE-TOI !!!
LES APPELS DE L'ENFANT RESTAIENT VAINS ! LA FORÊT, QUI S'ÉTAGEAIT JUSQU'AU MONT, RESTAIT SILENCIEUSE...

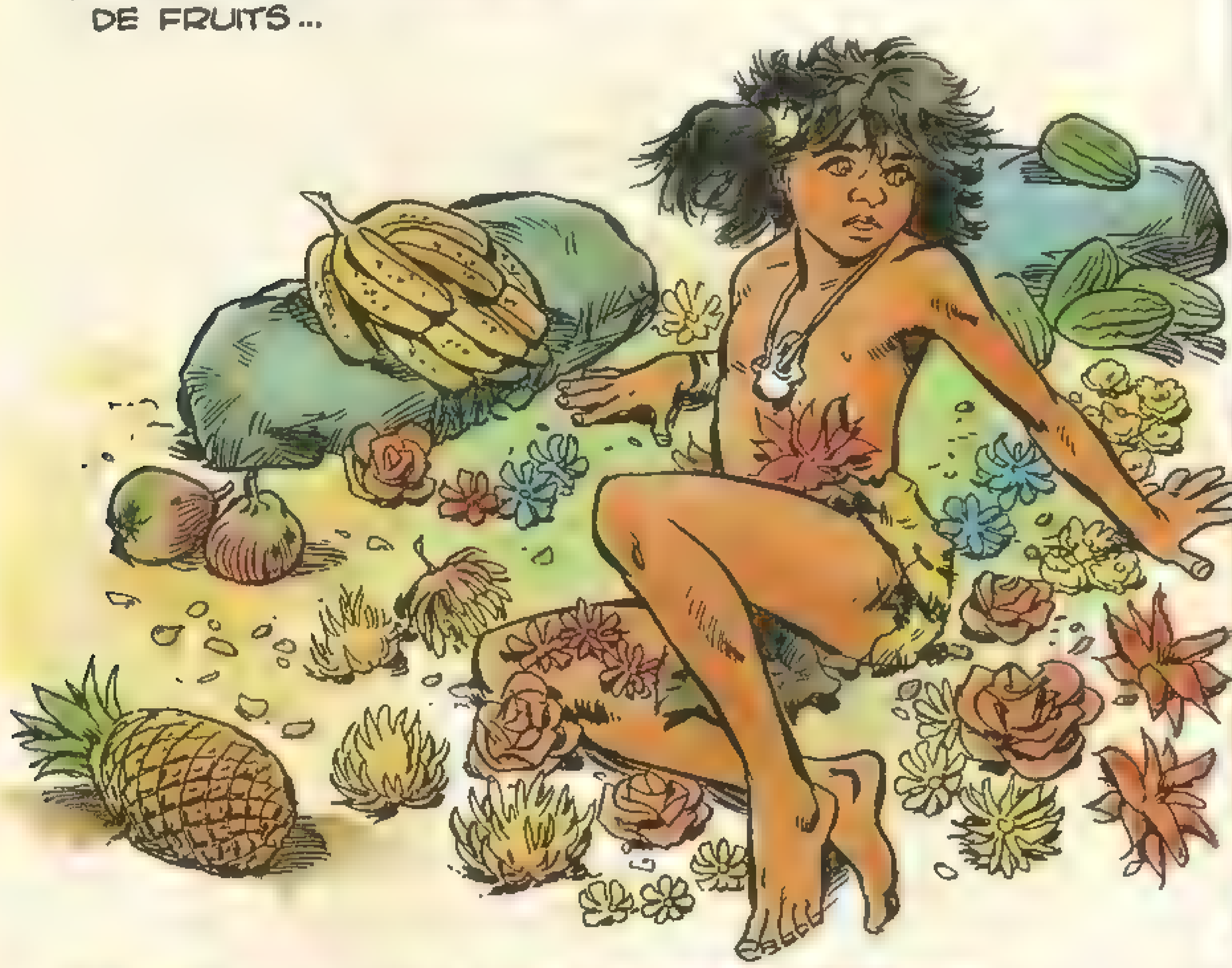

ET L'ESPOIR DE TARAO S'AMENUISAIT EN MÊME TEMPS QUE DÉCLINAIT LE JOUR.
OU BIEN LES "SINGES-QUI-PARLENT" NE VEULENT PAS SE MONTRER À TARAO... OU BIEN ILS LE FUIENT !...
10-5


MAIS SI TARAO FAIT PEUR AUX "SINGES-QUI-PARLENT"... POURQUOI LUI ONT-ILS SAUVÉ LA VIE !?!?
CE N'EST QU'AU CRÉPUSCULE QUE TARAO DÉCOUVRIT UNE SOURCE...
PUIS, SELON SON HABITUDE, IL SE RÉFUGIA DANS UN GRAND ARBRE, EFFAROUCHANT PERROQUETS ET SINGES JACASSEURS ...
TARAO AUSSI A DÛ ÊTRE PETIT... IL A DÛ AUSSI AVOIR UN PÈRE ET UNE MÈRE QUI LUI DONNAIENT À MANGER !...
1974
MAIS COMMENT ÉTAIENT LA MÈRE ET LE PÈRE DE TARAO ?... ÉTAIENT-ILS DOUX ET BRAVES ?... ÉTAIENT-ILS BONS ET FORTS ?...
...ET IL DEVAIT SANS DOUTE, TOUT PETIT, FLAGEOLER SUR SES JAMBES COMME CE JEUNE FAON !...
LES MÊMES QUESTIONS HANTAIENT SANS CESSE L'ENFANT SAUVAGE...
10-6



SON PLUS LOINTAIN, SON PREMIER SOUVENIR ÉTAIT CELUI DE LA "NUIT DE FEU"... AU-DELÀ, C'ÉTAIT LE NÉANT... LE GOUFFRE INSONDABLE DE L'OUBLI...

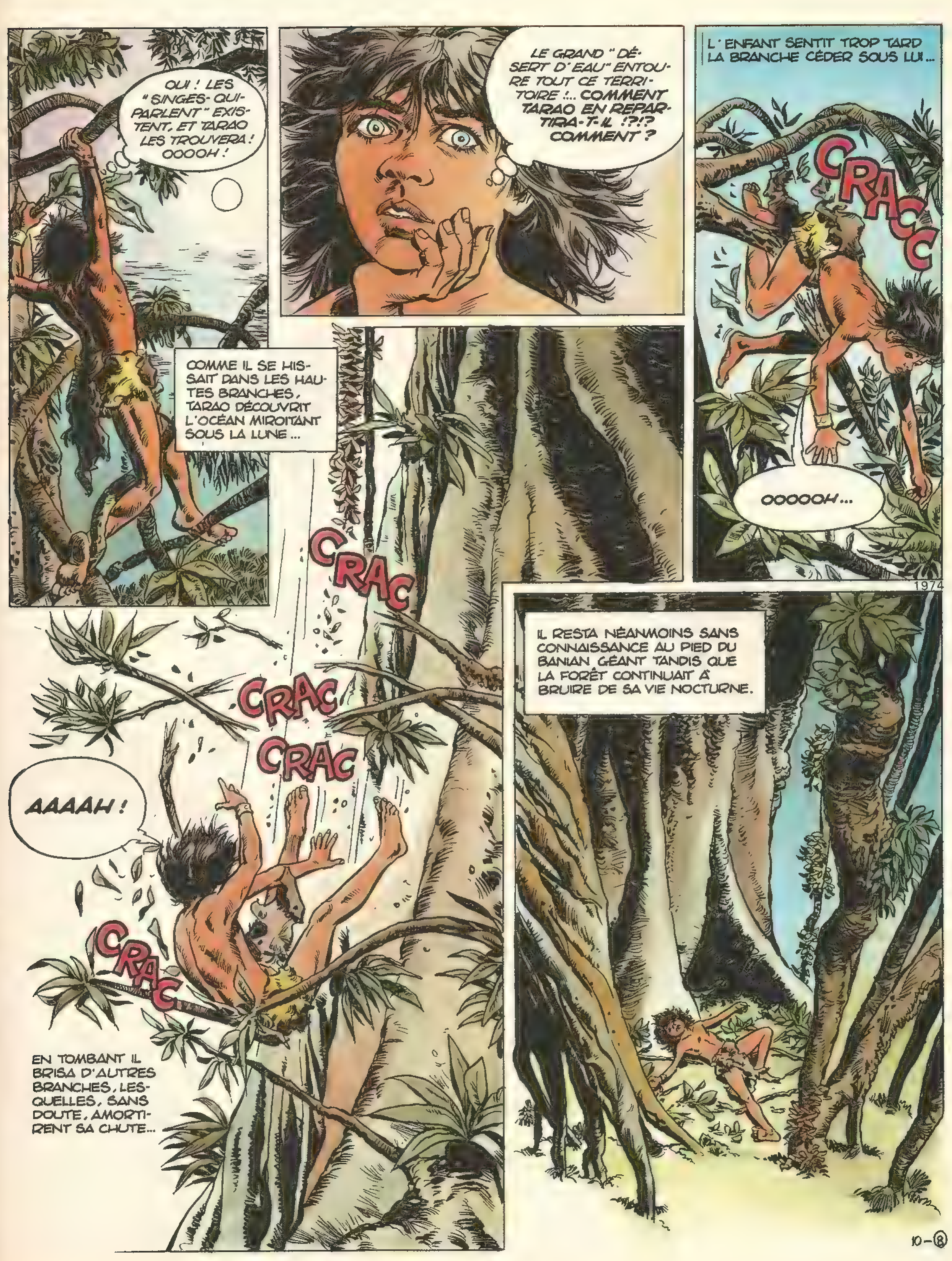
... IL Y AVAIT DONC, POUR LUI, LA **VIE D'AVANT** LA "NUIT DE FEU", DONT IL IGNORAIT TOUT... ET SA **VIE D'APRÈS**, QUI AVAIT COMMENCÉ PAR CET ÉTRANGE RÉVEIL AU MILIEU DE FLEURS ET DE FRUITS...





1974



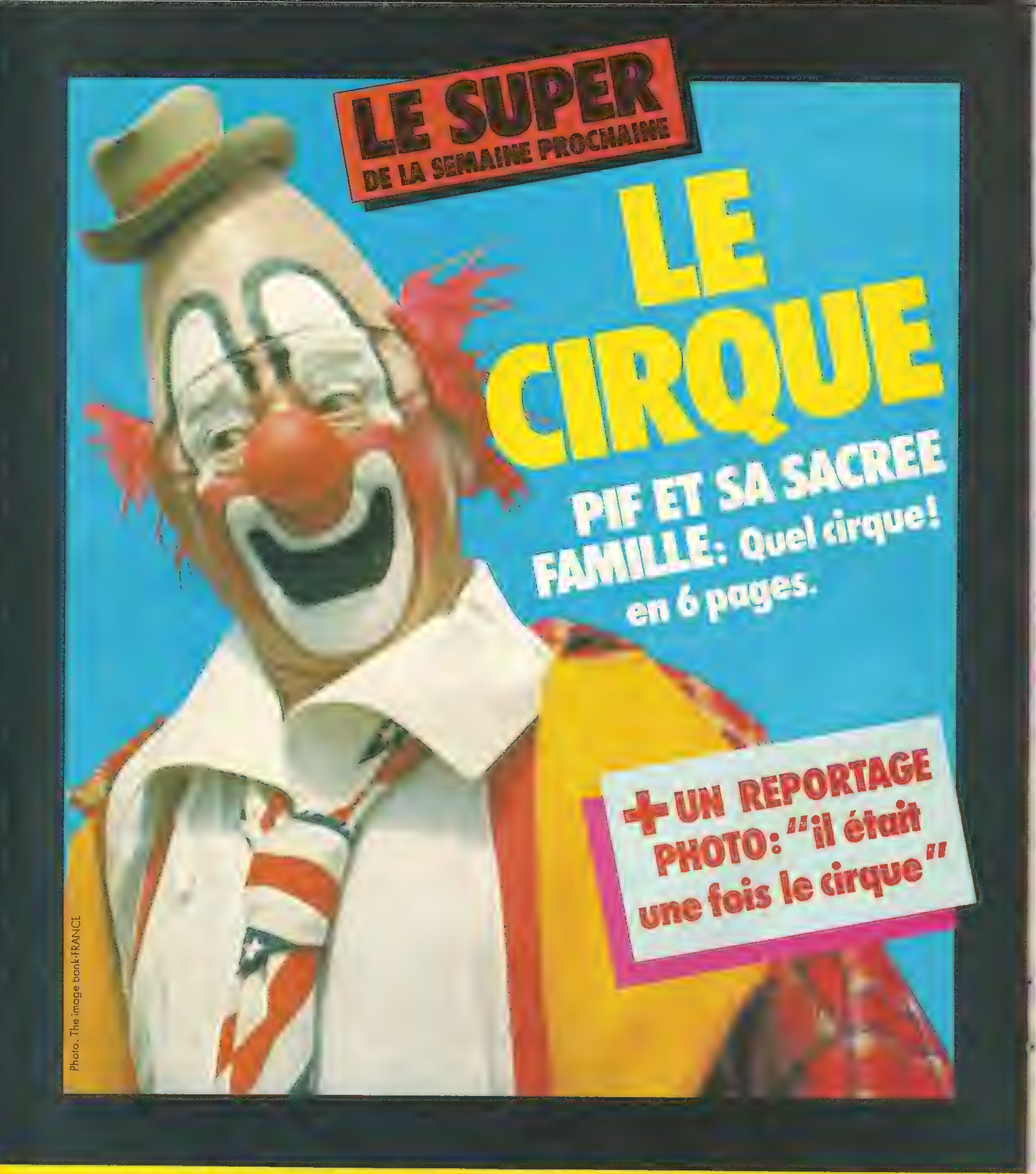

OUI ! LES "SINGES-QUI-PARLENT" EXISTENT, ET TARAO LES TROUVERA ! OOOOH !
LE GRAND "DÉSERT D'EAU" ENTOURE TOUT CE TERRITOIRE !... COMMENT TARAO EN REPARTIRA-T-IL !?!? COMMENT ?
L'ENFANT SENTIT TROP TARD LA BRANCHE CÉDER SOUS LUI...
CRACC
OOOOOH...
COMME IL SE HISSAIT DANS LES HAUTES BRANCHES, TARAO DÉCOUVRIT L'OCÉAN MIROITANT SOUS LA LUNE...
CRAC
CRAC
CRAC
AAAAH !
CRAC
EN TOMBANT IL BRISA D'AUTRES BRANCHES, LESQUELLES, SANS DOUTE, AMORTIRENT SA CHUTE...
1974
IL RESTA NÉANMOINS SANS CONNAISSANCE AU PIED DU BANIAN GÉANT TANDIS QUE LA FORÊT CONTINUAIT À BRUIRE DE SA VIE NOCTURNE.
10-⑧



(*) LIRE LES PRÉCÉDENTS ÉPISODES.



FIN DE L'EPISODE



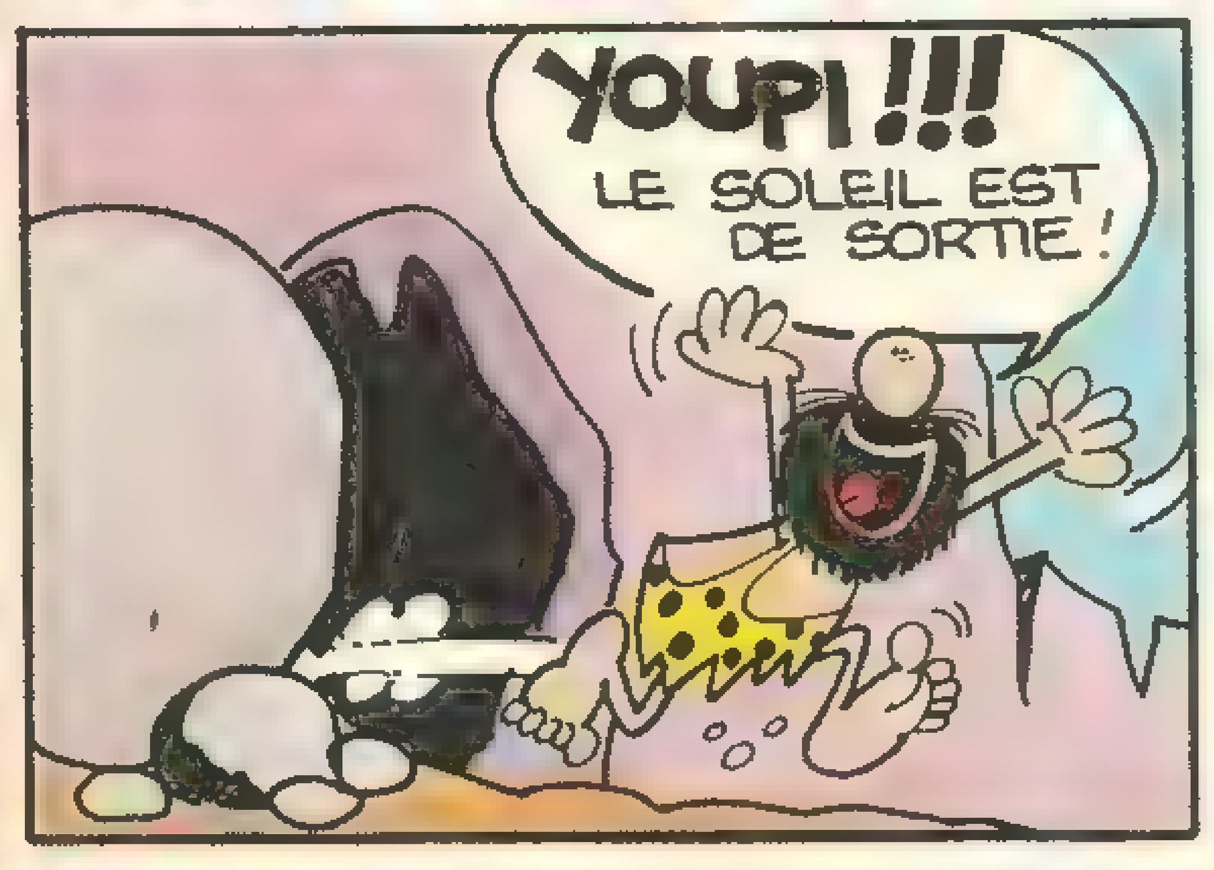
+ CAPITAINE APACHE: S'enfoncera-t-il dans les marais du diable?

+ LES JEUX DE PIF: Du désordre dans la garde-robe

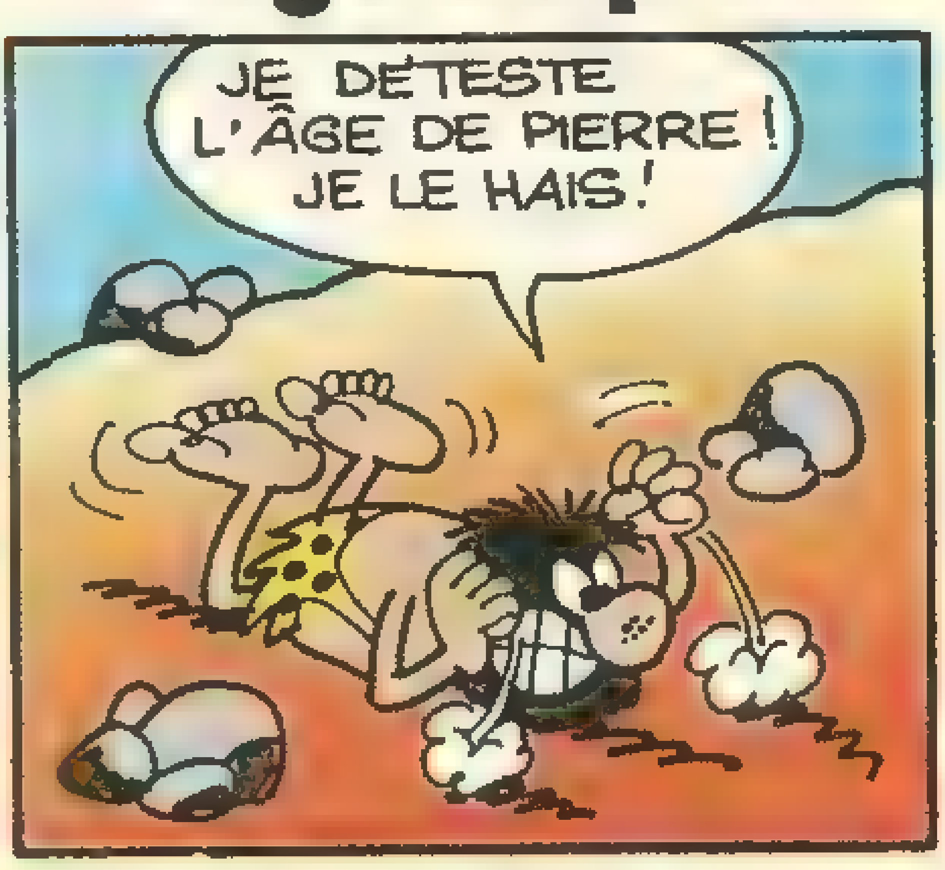
+ LE PETIT PIF: Le retour des boomerangs

HUGH Le Troglodyte

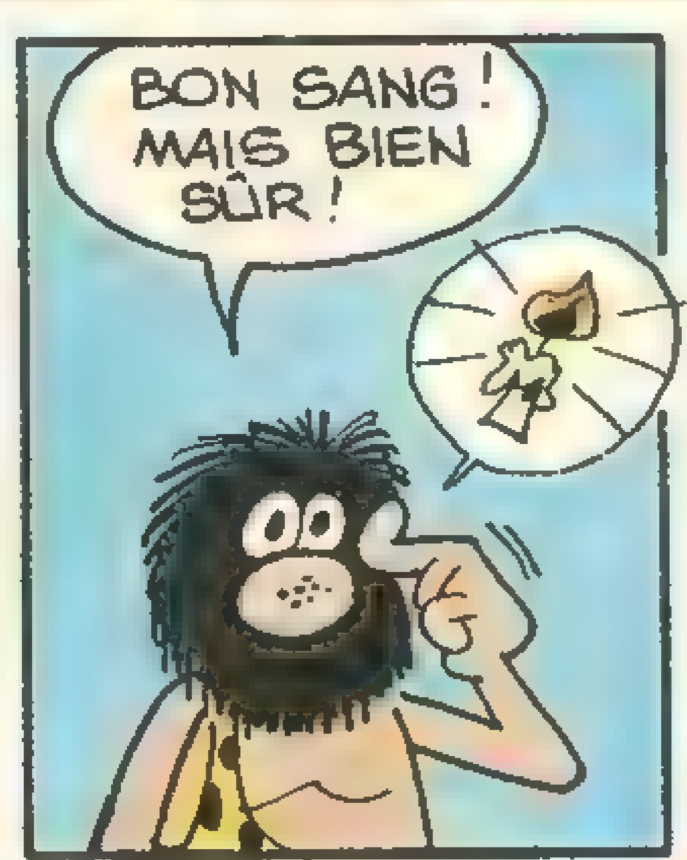
L'âge de pierre









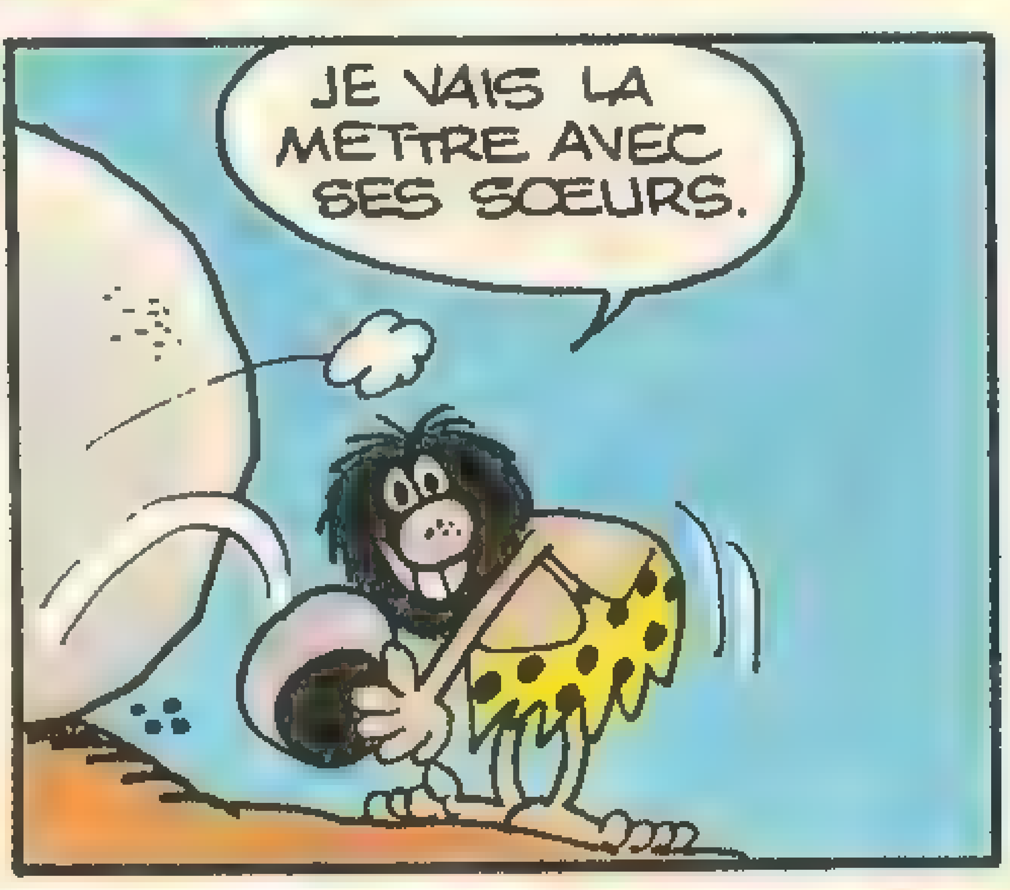


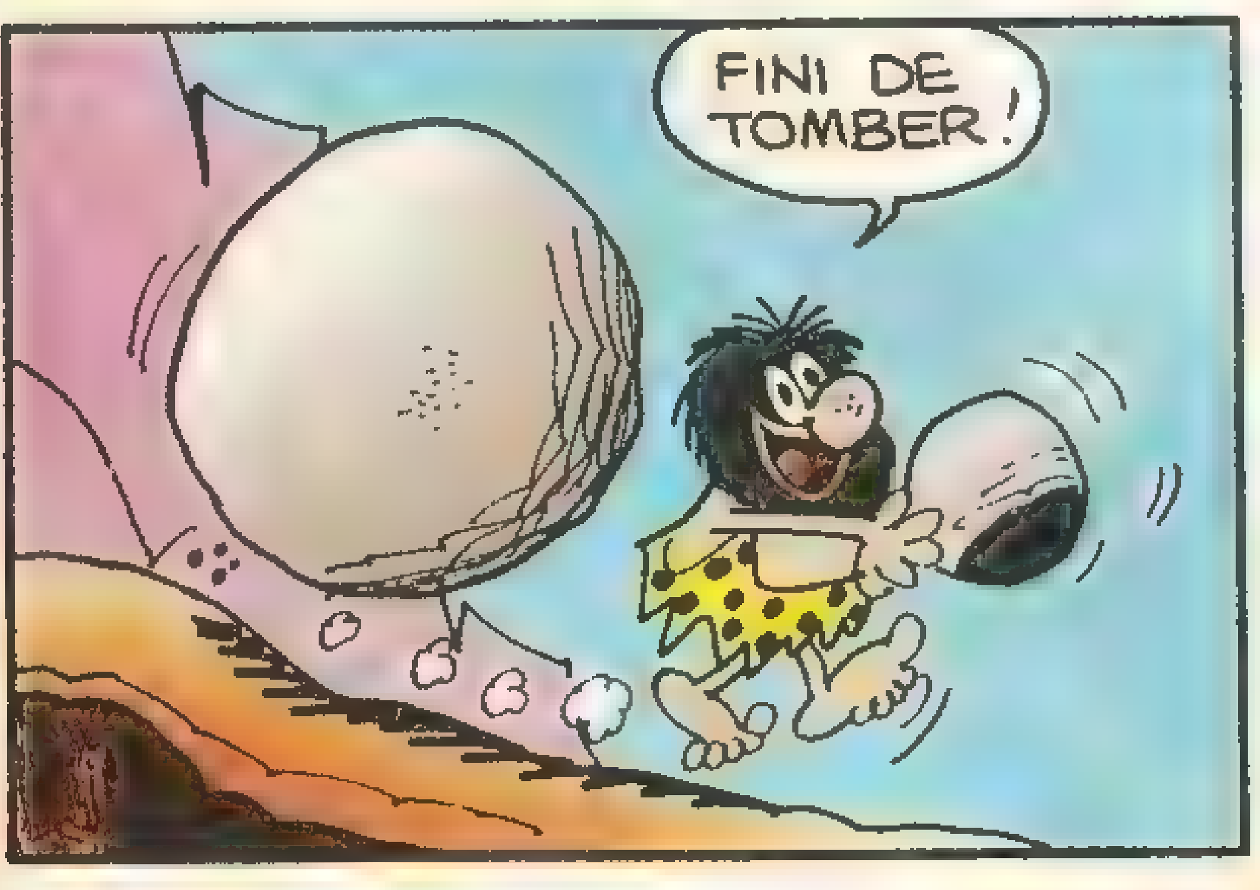
















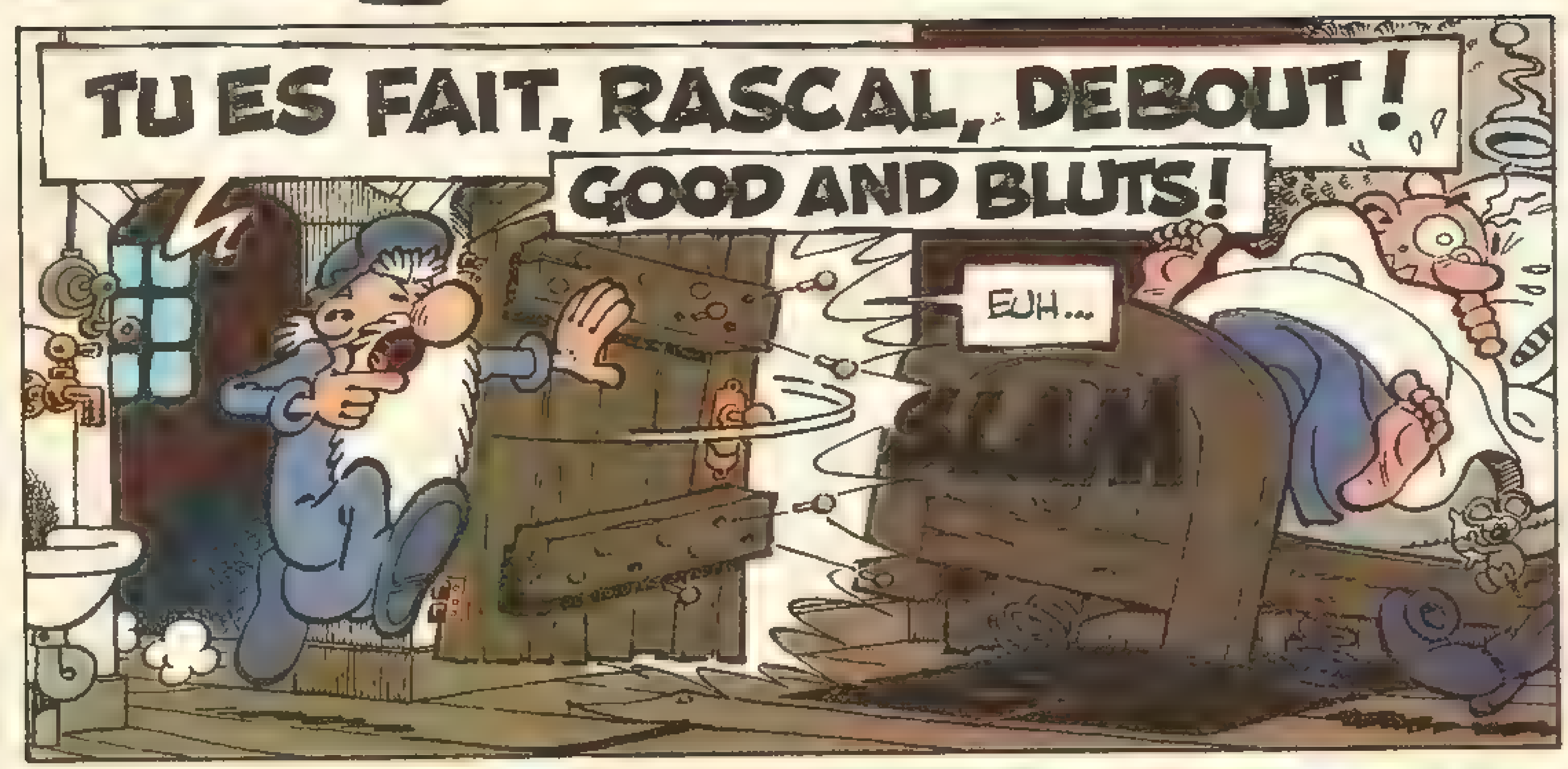


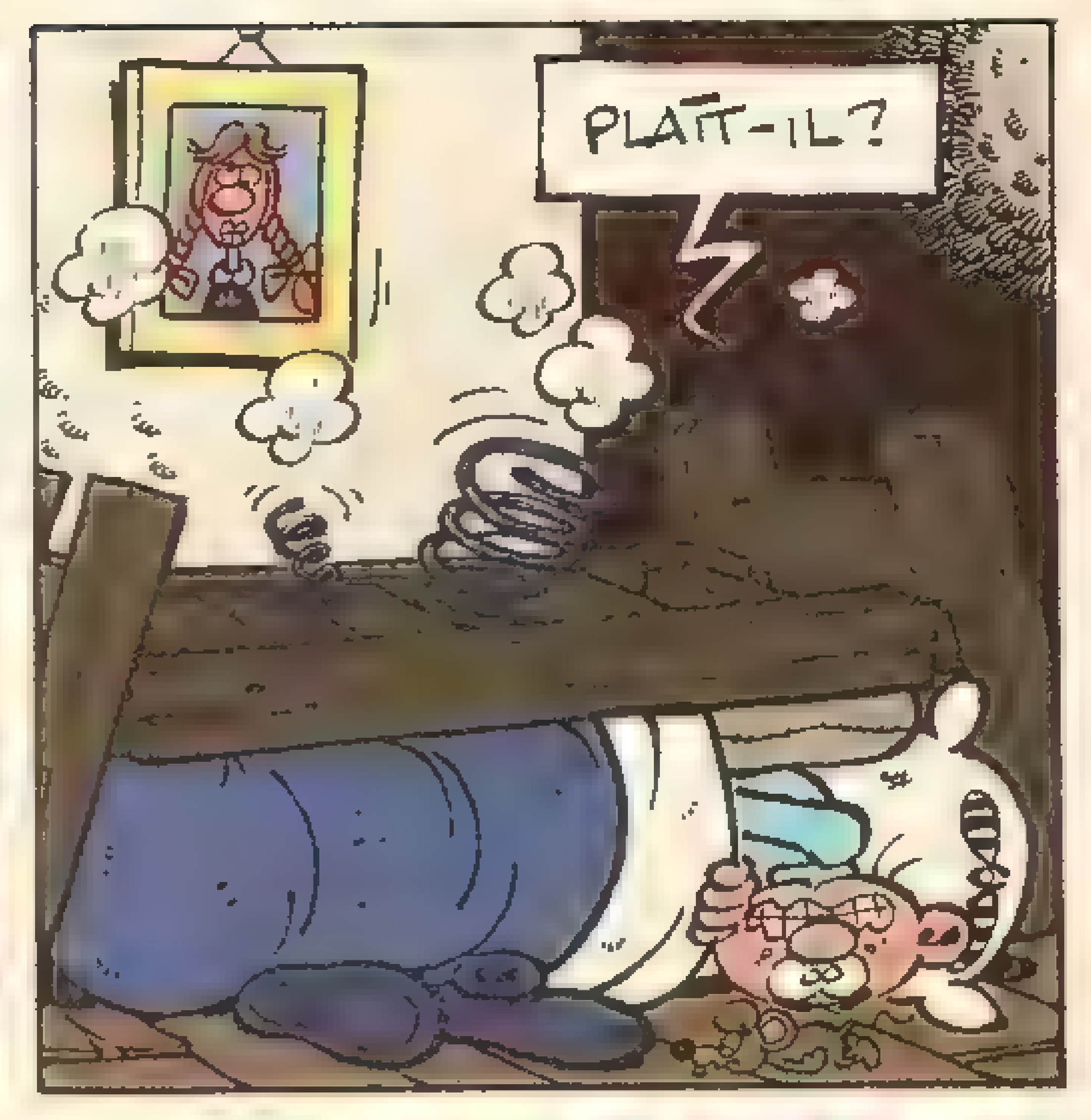


SCÉNARIO ET DESSINS : GOSSÉ

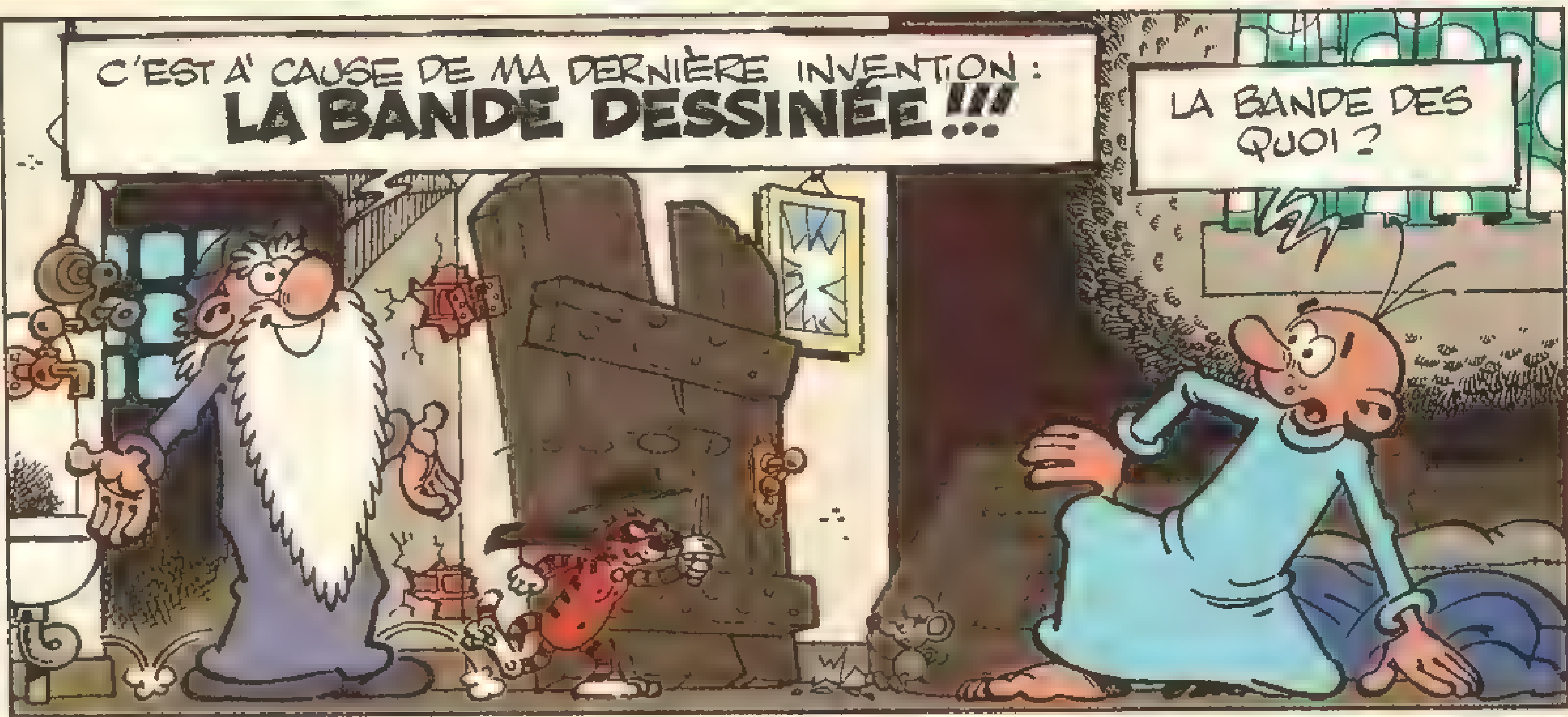


Création B.D.











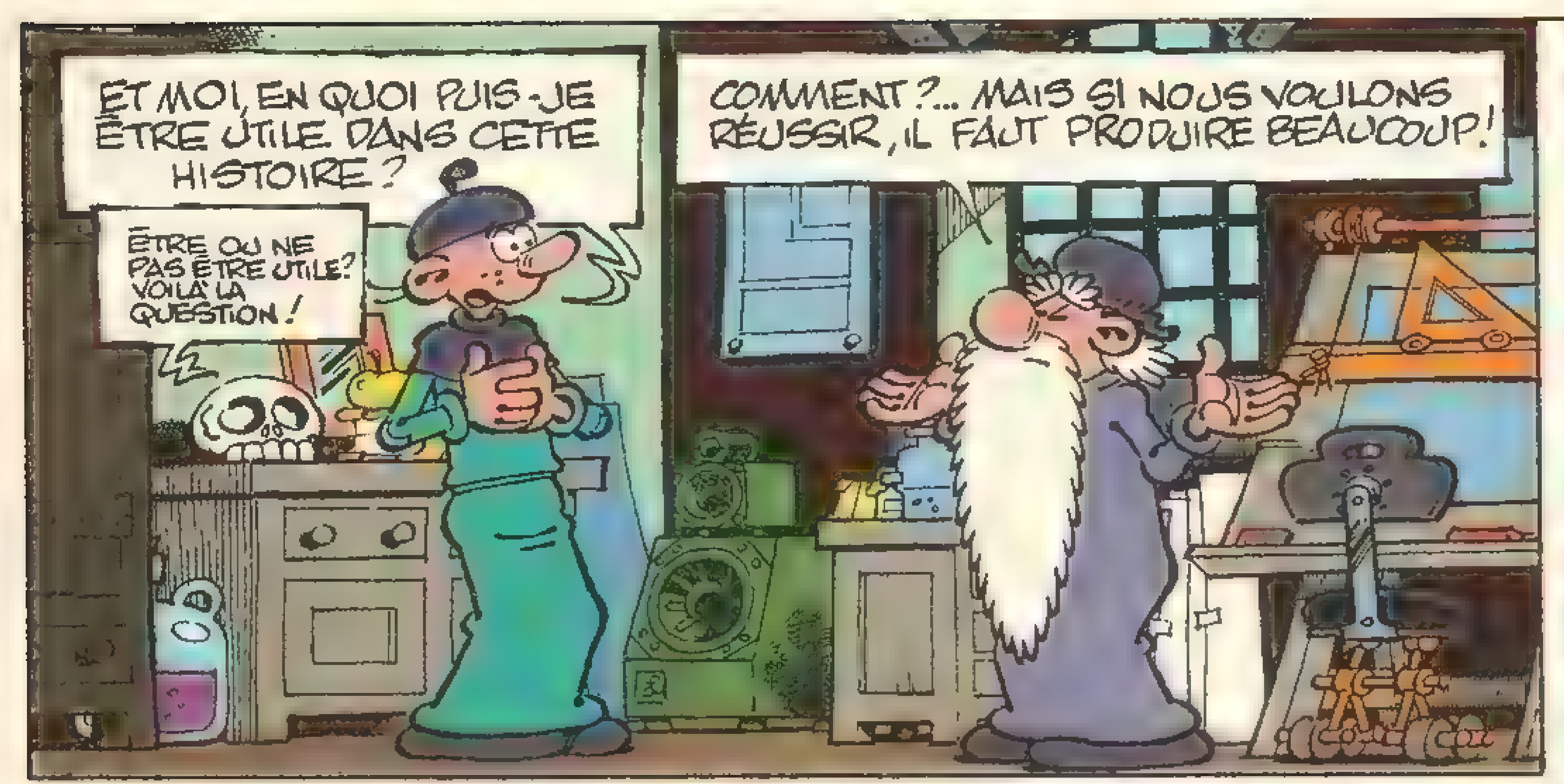


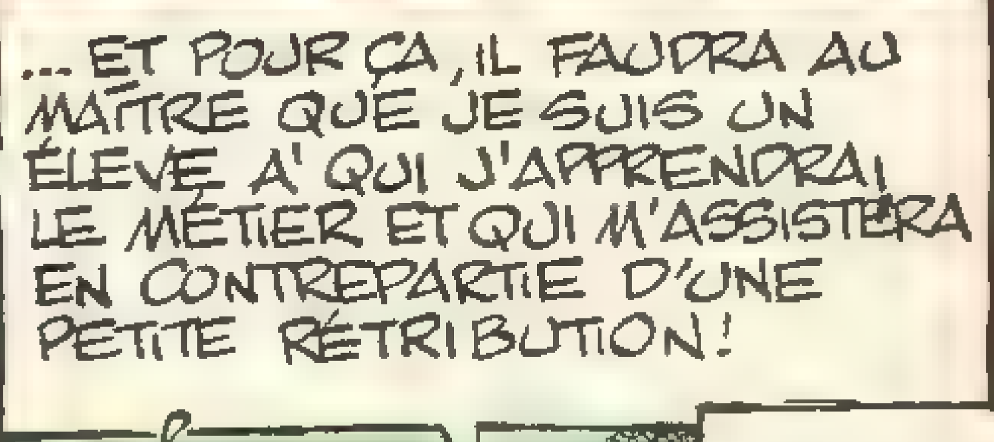


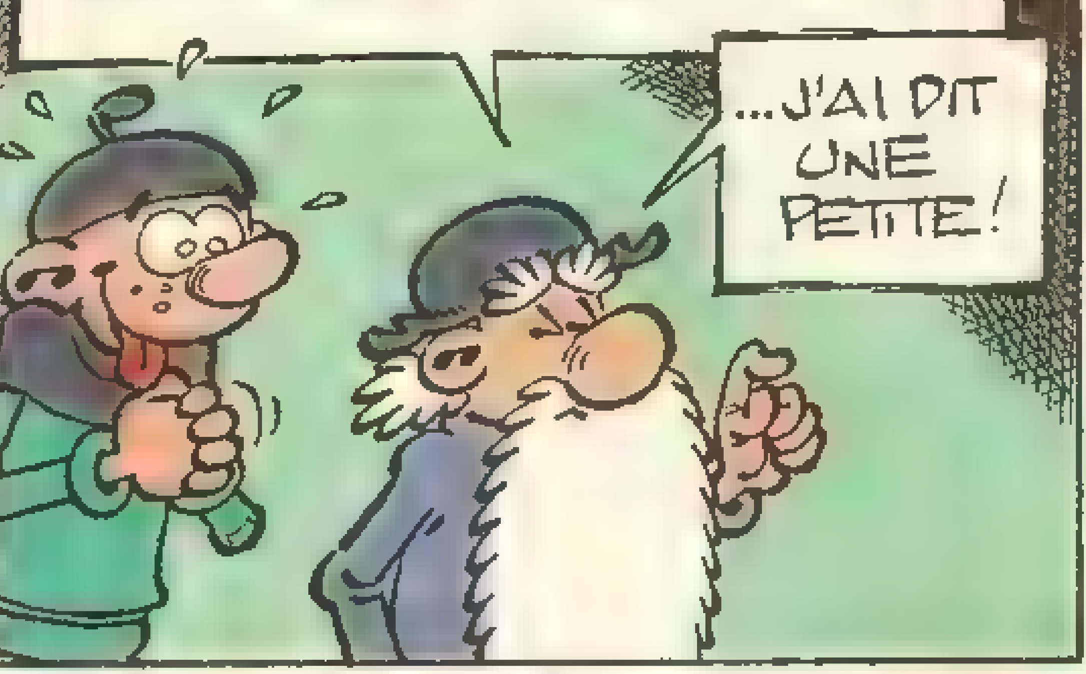




PAR TURK ET DE GROOT.

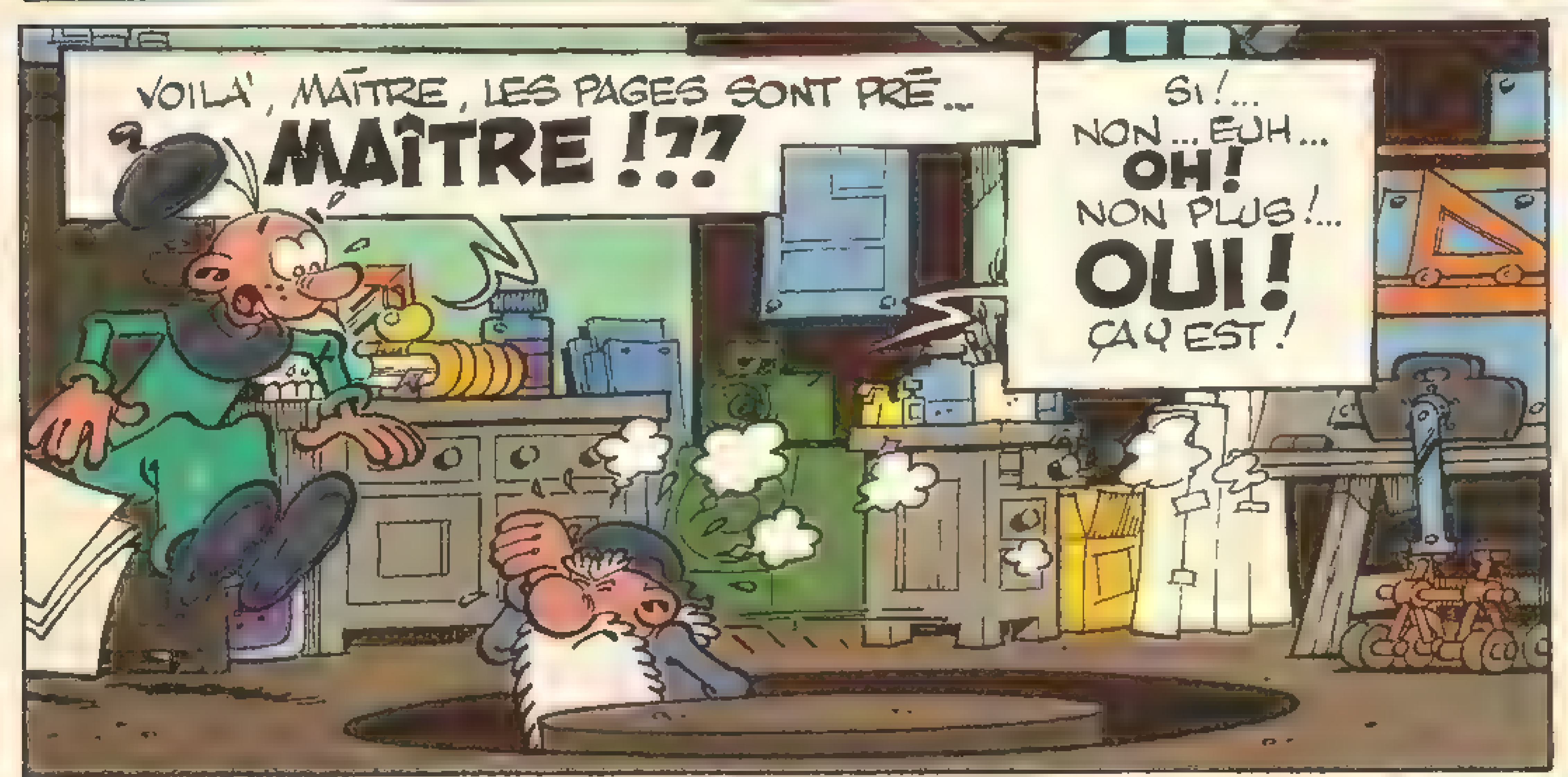

ET MOI, EN QUOI PUIS-JE ÊTRE UTILE DANS CETTE HISTOIRE ?
ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UTILE? VOILÀ LA QUESTION !
COMMENT ?... MAIS SI NOUS VOULONS RÉUSSIR, IL FAUT PRODUIRE BEAUCOUP !


... ET POUR ÇA, IL FAUDRA AU MAÎTRE QUE JE SUIS UN ÉLÈVE À QUI J'APPRENDRAI LE MÉTIER ET QUI M'ASSISTERA EN CONTREPARTIE D'UNE PETITE RÉTRIBUTION !


... J'AI DIT UNE PETITE !


DISCIPLE, À PARTIR DE MAINTENANT, VOUS ÊTES MON ASSISTANT !... C'EST COMME UN DISCIPLE, MAIS EN PIRE !...

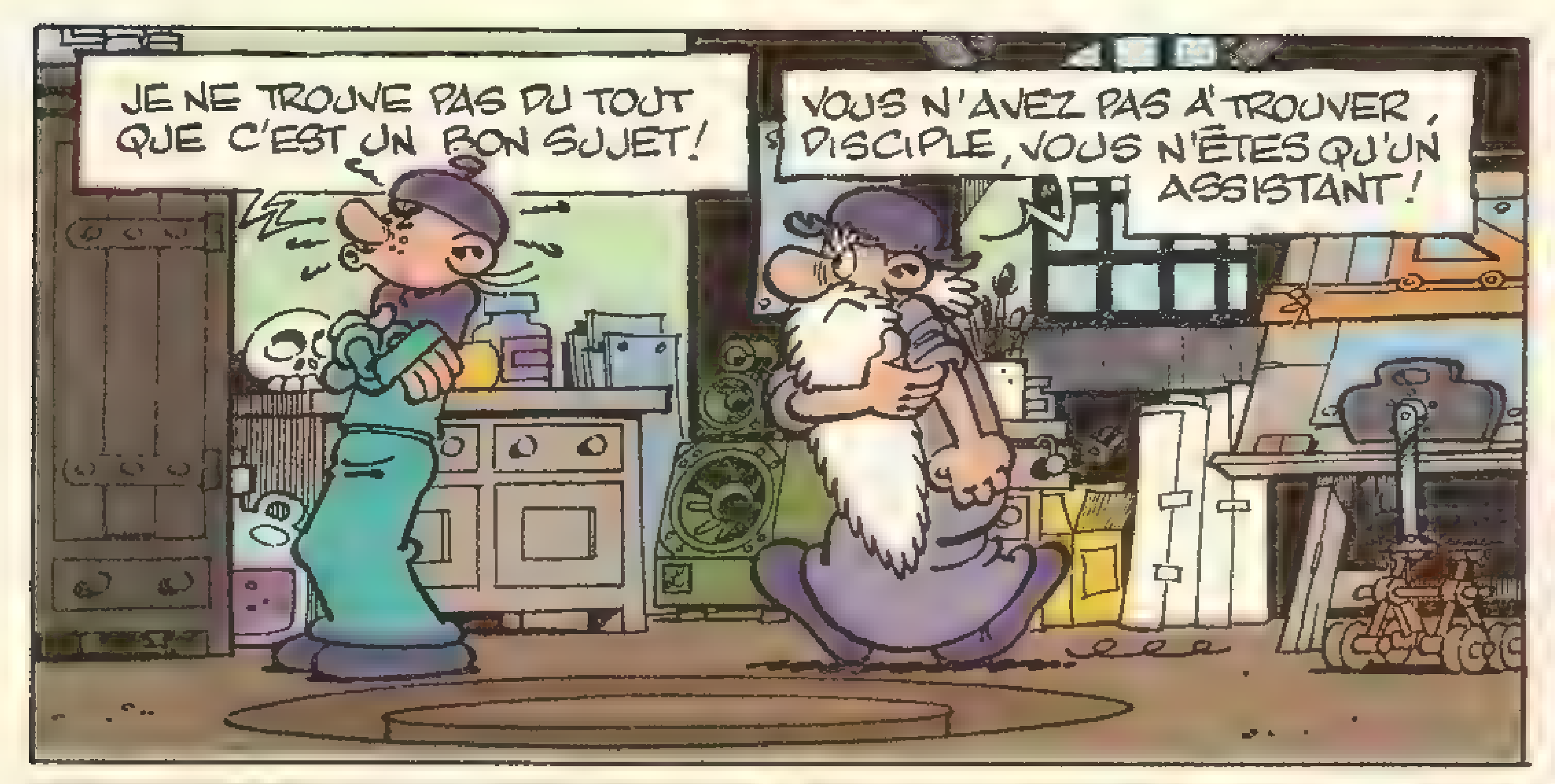

ALLEZ DONC ME COUPER DU PAPIER AU FORMAT QUE VOICI, JE VOUS PRIE !... PENDANT CE TEMPS, JE VAIS M'ADMIRER QUELQUE PEU ET AUSSI CHERCHER UN SUJET D'HISTOIRE ... UN BON SUJET D'HISTOIRE !...


VOILÀ, MAÎTRE, LES PAGES SONT PRÊ... MAÎTRE !??
SI !... NON ... EUH ... OH ! NON PLUS !... OUI ! ÇA Y EST !


J'AI TROUVÉ MON SUJET !
153 B


RACONTEZ VOIR, MAÎTRE. RACONTEZ VOIR !...
MON SUJET, C'EST NOUS !...


NOUS ??
BEN OUI !... TOUT CE QUI VOUS ARRIVE À VOUS, LE MAUVAIS SUJET, EH BEN, C'EST UN BON SUJET !


JE NE TROUVE PAS DU TOUT QUE C'EST UN BON SUJET !
VOUS N'AVEZ PAS À TROUVER, DISCIPLE, VOUS N'ÊTES QU'UN ASSISTANT !

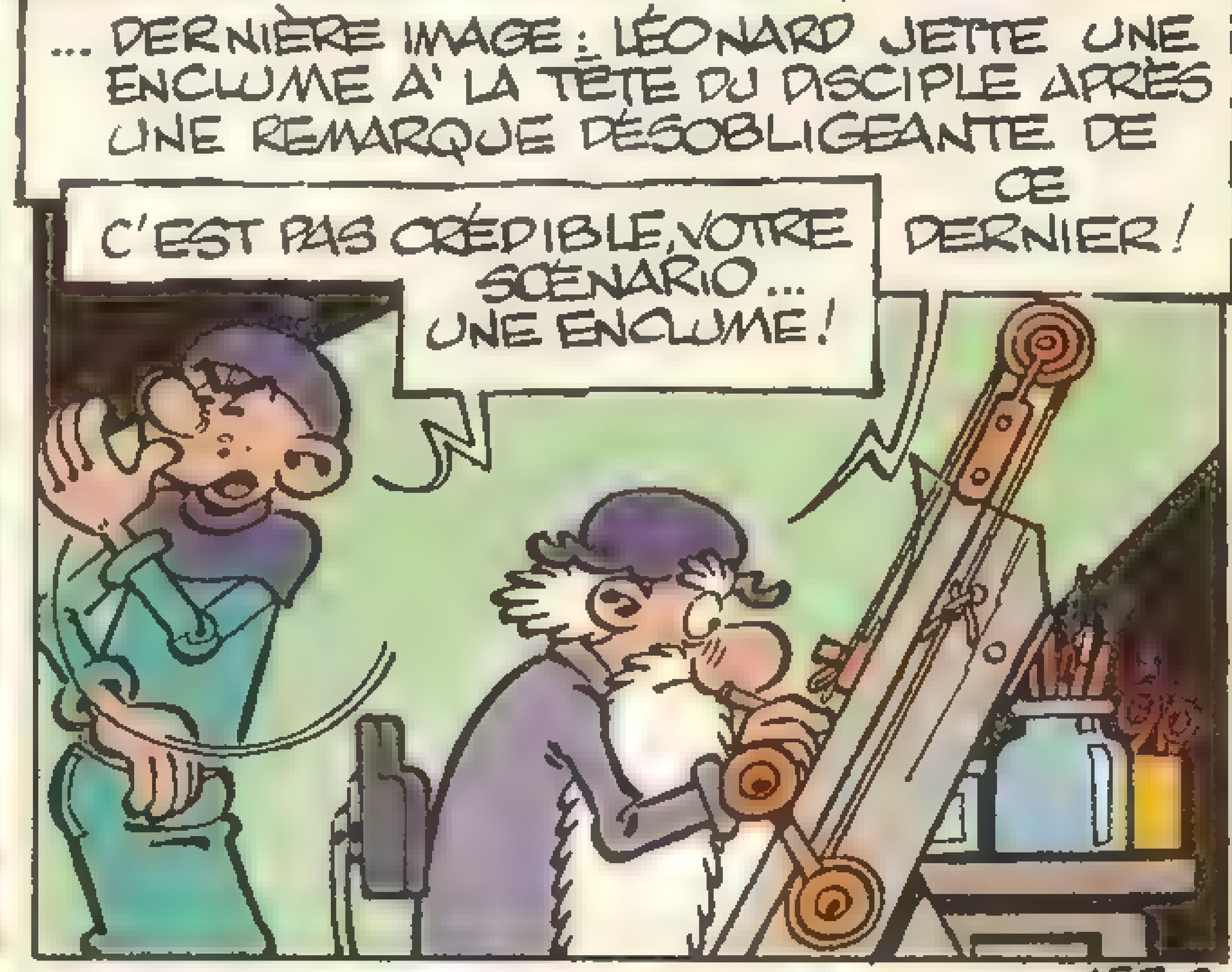
ET MAINTENANT, TAISEZ-VOUS !... LES IDÉES POURMILLENT DANS MON CERVEAU ET ÇA CHATOUILLE !...

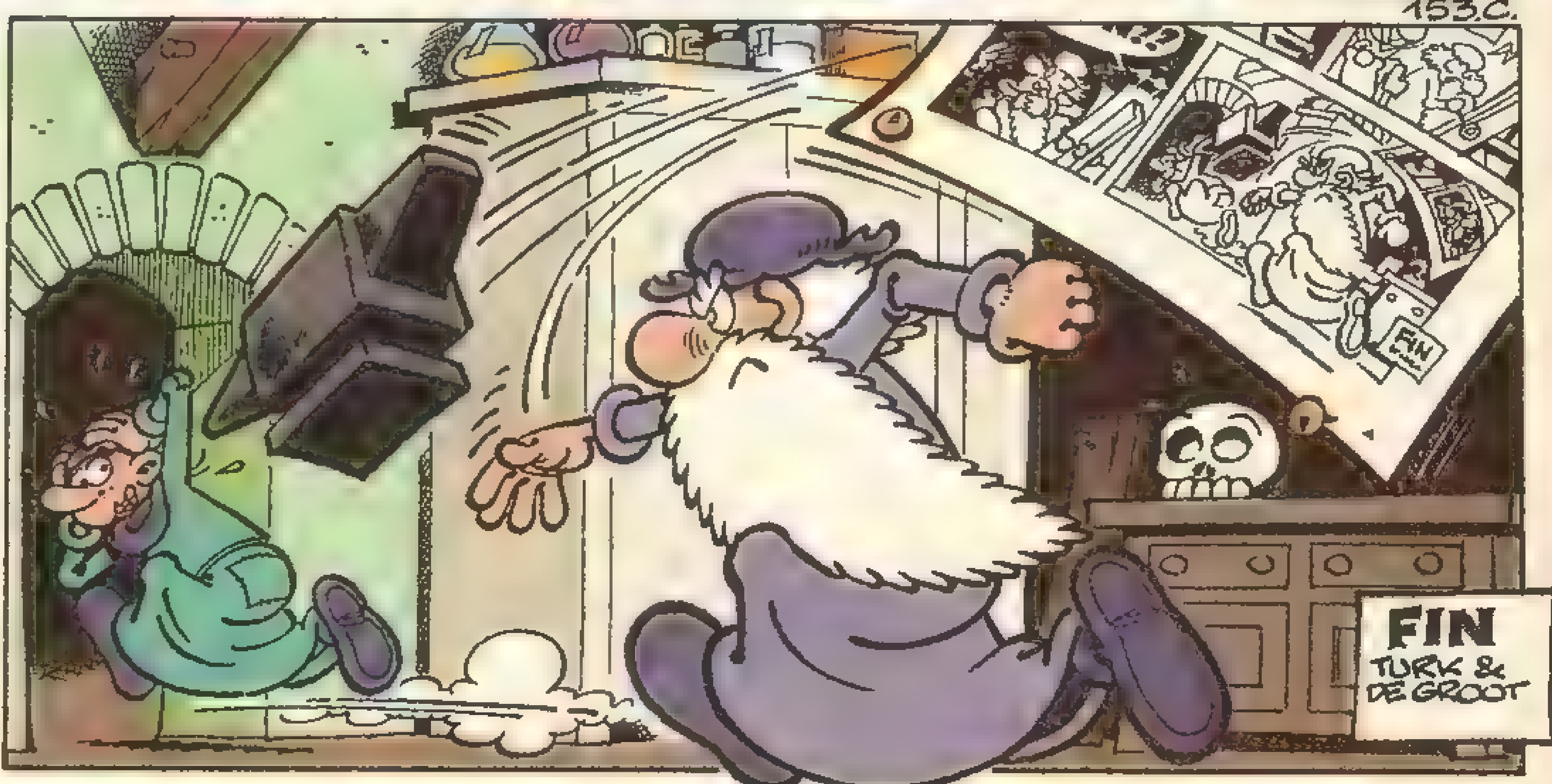
ALORS, ICI, LA PORTE S'OUVRE ET LÉONARD DIT : "TU ES FAIT, RASCAL !" "DEBOUT !"...
C'EST LES PENSÉES DE RASCAL !

... LE DISCIPLE, L'AIR UN PEU AHURI, RENVERSÉ SOUS LES DÉBRIS DE SON LIT, RÉPOND : " PLAÎT-IL ? "

... PAGE 3, PREMIÈRE BANDE IMAGE 2 ... LÉONARD, L'AIR INTELLIGENT, DONNE UN COUP DE MARTEAU SUR UN DOIGT DU DISCIPLE QUI, L'AIR BÊTE, CRIE : "AÏE" (EN GRAS)

NON MAIS, ÇA VA PAS NON !
?

Y A QUE VOTRE PAGE LÀ, ELLE NE TIENT PAS DEBOUT !...
UN ASSISTANT QUI DISCUTE ... ON AURA TOUT VU !... QU'EST-CE QUE ÇA VEUT DIRE ÇA, HEIN ?...

C'EST PAS CRÉDIBLE, VOTRE SCÉNARIO ... UNE ENCLUME !
... DERNIÈRE IMAGE : LÉONARD JETTE UNE ENCLUME À LA TÊTE DU DISCIPLE APRÈS UNE REMARQUE DÉSOBLIGEANTE DE CE DERNIER !
153.C.

AH NON ? ?

FIN
TURK & DE GROOT

Pif magazine

CE MONDE EST ÉTONNANT

SUMO LE COMBAT DES DIEUX

● **QUELLE** est l'origine de ce sport japonais, le sumo?
(Jacques Berthier, Toulon.)

● **POURQUOI** les lutteurs de sumo sont-ils aussi gros?
(Françoise Tual, Brest.)

● **QU'EST-CE** qu'il faut faire pour gagner?
(Pierre François, Lyon 3.)

● **COMMENT** devient-on combattant de sumo?
(Loïc Le Cunff, Nantes.)

Le poids est ici le symbole de la force. Légers comme des plumes, malgré leurs 150 kg, ces combattants pratiquent un sport aussi vieux que l'histoire du Japon.

Ian Berry/MAGNUM

LE BIEN CONTRE LE



John Launois/RAPHO

Deux hommes, énormes, presque difformes, vêtus seulement d'un pagne de soie, s'accroupissent l'un en face de l'autre. Puis, tout à coup, tels deux grenouilles géantes, ils se sautent dessus!... Quelques secondes plus tard, l'un des deux a gagné. Voilà!
Pour voir cela, 14 000 spectateurs paient chaque jour, et ce pendant 15 jours, entre 30 et 150 francs. Pour voir cela, des millions de téléspectateurs abandonnent toute activité. Le sumo paralyse le Japon!
A ce que l'on dit, tout aurait commencé il y a 3 000 ans... Une vieille légende raconte : « C'était le septième mois de la septième année du onzième empereur. Un jour, Nomimo-Sukune (c'est le nom de cet empereur) est attaqué par Kuehaya, incarnation du mal, invincible et cruel. L'empereur doit se défendre (*sumo* signifie « se défendre » en japonais). Nomimo-Sukune terrasse pourtant son adversaire... » Depuis, cet empereur des siècles oubliés est devenu le divin patron et le protecteur des sumotoris, « ceux qui se défendent ». Cette ancienne lutte, entre le Bien et le Mal, est devenu le symbole d'un sport étrange et déroutant. Au septième siècle de notre

MAL



ère, les gros hommes sont de véritables héros, à l'égal des chevaliers de l'Europe féodale. Et ce n'est qu'en 1781, que la cour du temple Ekê-in devient le lieu officiel des tournois de sumo. De nos jours, c'est encore là que se déroulent chaque année ces fabuleux combats.

Quelles en sont les règles ?

TOUT EST PERMIS !

La règle est très simple : Est déclaré vainqueur celui qui le premier pousse son adversaire hors du ring (symbole de la Vie) ou lui fait toucher le sol avec une autre partie du corps que la plante des pieds. Pour cela, tout est permis... sauf de donner des coups de poings, de tirer les cheveux, ou de tordre les doigts!



Ian Berry/MAGNUM

Comment sont les champions ?

150 KG DE MUSCLES

Elle pèse très lourd, la dignité des grands maîtres du sumo... Cette ceinture, que cinq sumotoris nouent à sa taille (photo ci-dessous), s'appelle le *yosuma*. C'est une corde en lin torsadé de 20 kg; le champion ne la porte que pour le salut précédant chaque tournoi. Ainsi, depuis l'origine de ce sport, seulement cinquante combattants ont eu droit à cette marque distinctive de ceux que l'on appelle les *Yokozuna*.

Ils ne peuvent plus jamais perdre ce titre.

Théoriquement, un Yokozuna est imbattable. Lorsqu'avec l'âge il perd plus de combats qu'il n'en gagne, il doit prendre sa retraite. Alors, vient l'instant le plus pathétique de sa carrière. Des ciseaux d'or coupent sa mèche de cheveux – le catogan des samouraïs –, l'emblème de sa noblesse. Et, pour la première fois, le maître sumo va s'abandonner à l'émotion. Pour la première fois, cette masse de 150 kg de muscles et de graisse va... pleurer!

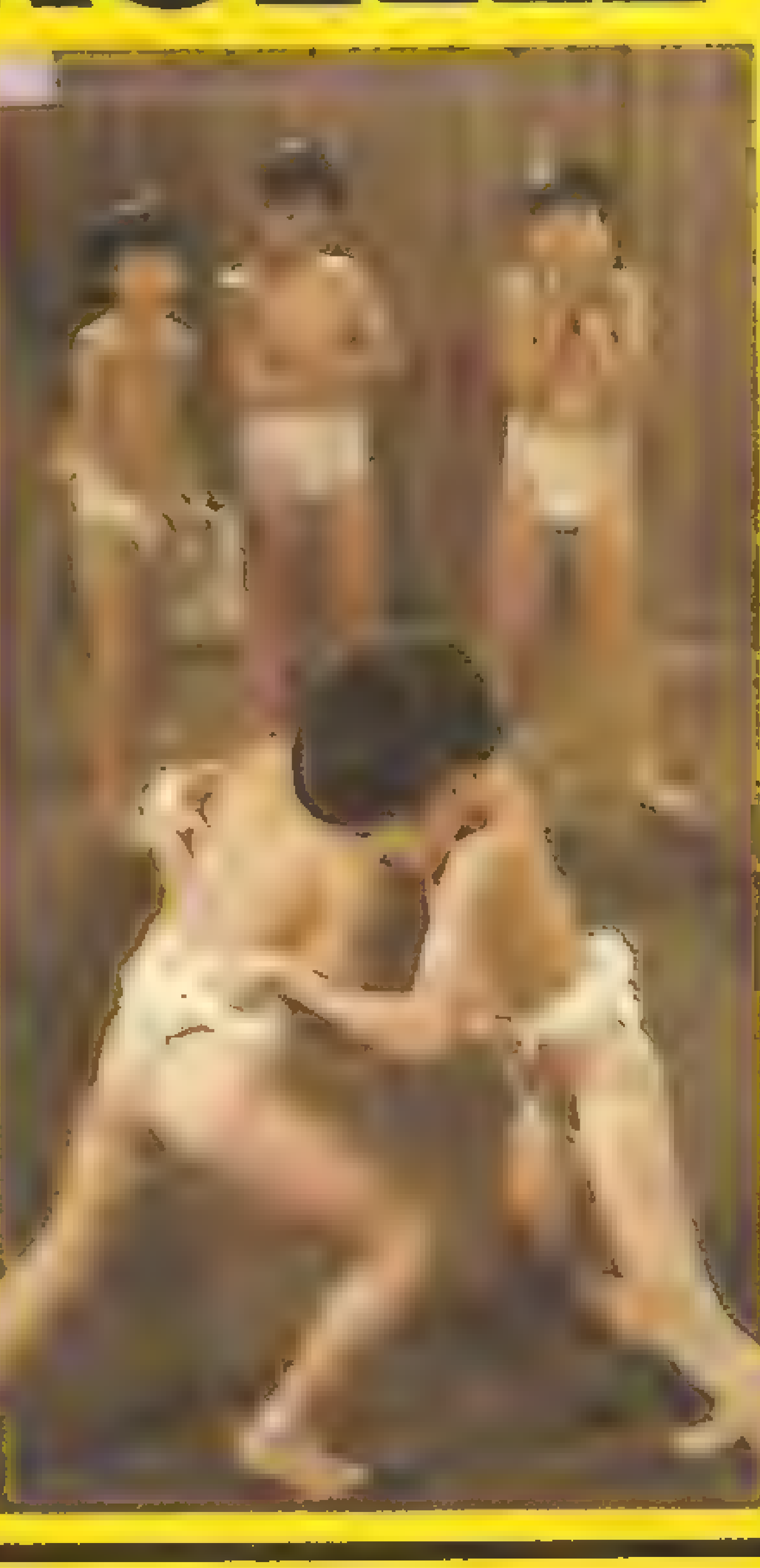


John Launois/RAPHO

Allan Seiden/IMAGE BANK

UNE CRUELLE ÉCOLE

Pour rentrer dans un *Heya* (école de sumo), il faut remplir trois conditions : avoir au moins 15 ans, peser déjà 75 kg, et mesurer 1,70 m. Le jeune apprenti dort dans une chambre avec les autres aspirants; et tous les matins, il doit se lever à 4 heures et demie... L'entraînement débute à 5 heures précises, par une gymnastique brutale et cruelle. Les corps nus « fument » dans le froid du petit matin. Les plus âgés giflent les débutants qui n'osent pas se défendre. Il faut tout accepter sans se plaindre et apprendre à se maîtriser. Enfin, 11 heures sonnent : l'heure du premier repas (il y en a deux) est arrivée. Dans la cuisine, de lourds chaudrons répandent une agréable odeur. Au menu : le *chanko-nabe*, le plat unique et perpétuel des sumotoris. C'est de l'eau bouillante, additionnée de poule, de porc, de poisson, de légumes, de sauce de soja, et de sucre. Avec le riz, cela donne une nourriture riche en calories et en vitamines qui, arrosée de bière, provoque un développement de poids et de volume impressionnant. Le poids, ici, symbolise la force. Devenir énorme et agile, telle est la loi de ces sportifs.



John Launois/RAPHO

Et puis ?

Pourquoi les lutteurs doivent-ils se purifier avant le combat?

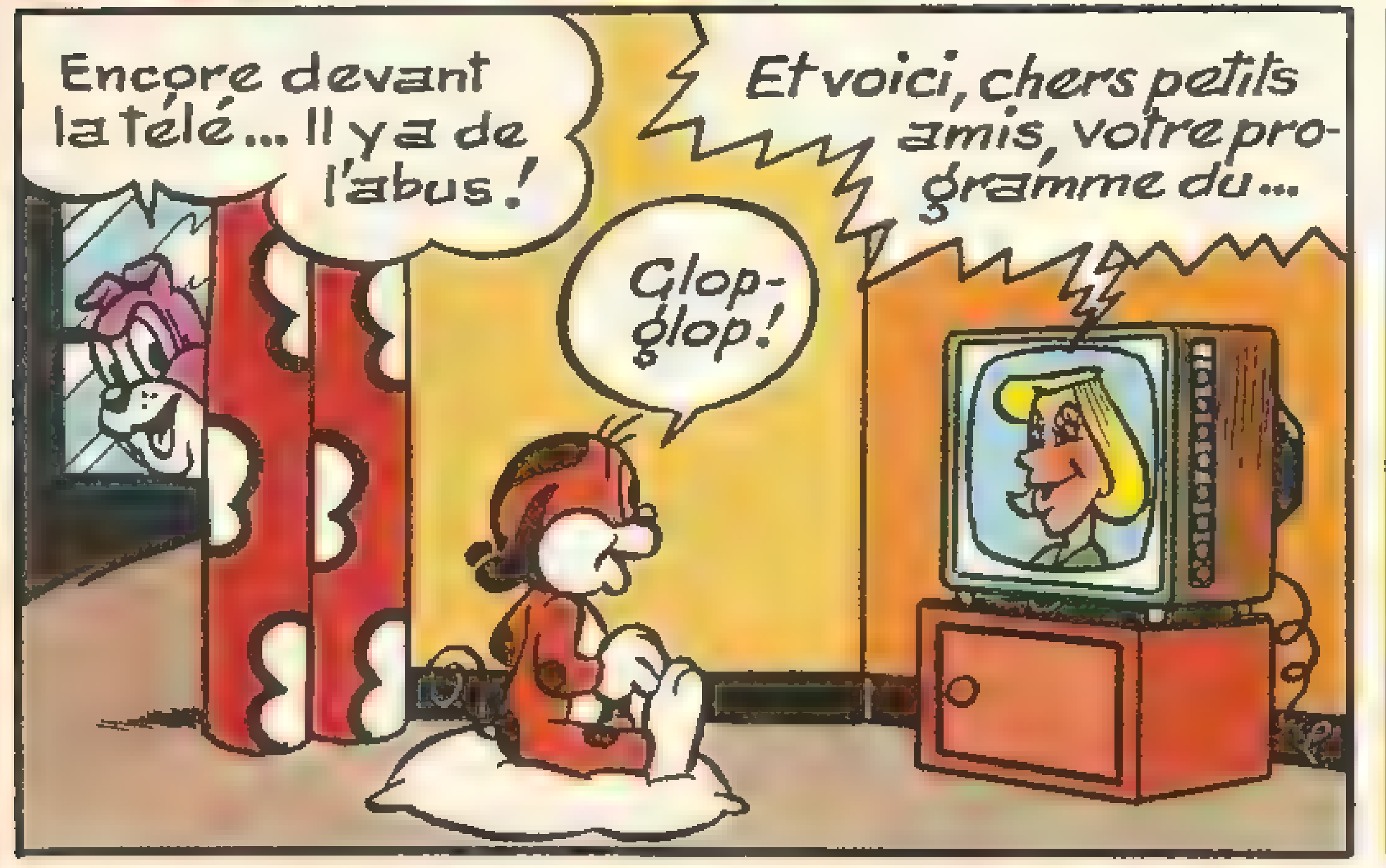
Chaque sumotori se rince la bouche et jette du riz (symbole de pureté) sur le ring. Cela rappelle le temps où cette lutte sacrée se déroulait dans les temples.

En quoi est fait le ring?

La piste se situe à 70 cm du sol. Elle est formée de 28 boyaux de paille de riz tressés, empilés les uns sur les autres. Le ring est un cercle de 4,95 m. L'argile qui le recouvre, offre aux lutteurs une surface de combat stable et peu glissante.

PIFOU...

Un contact mauvais

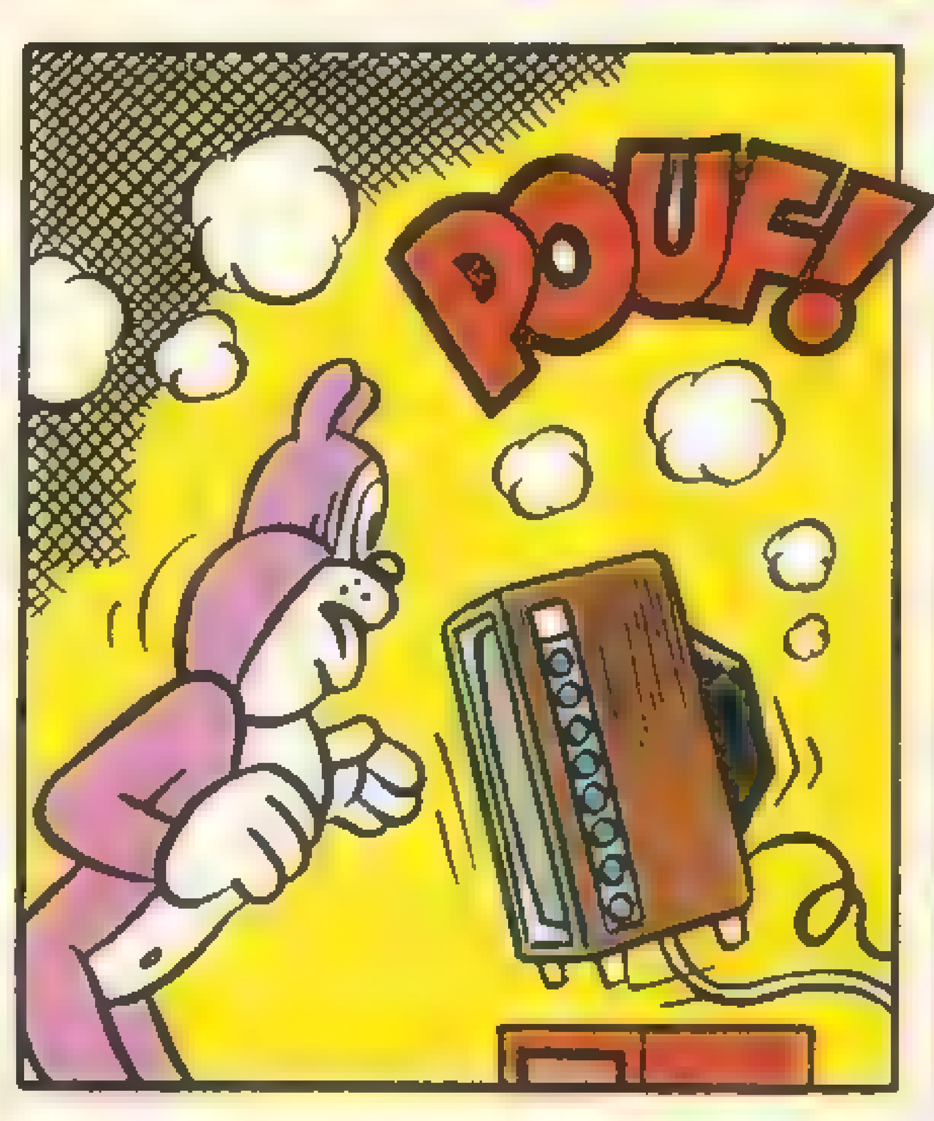




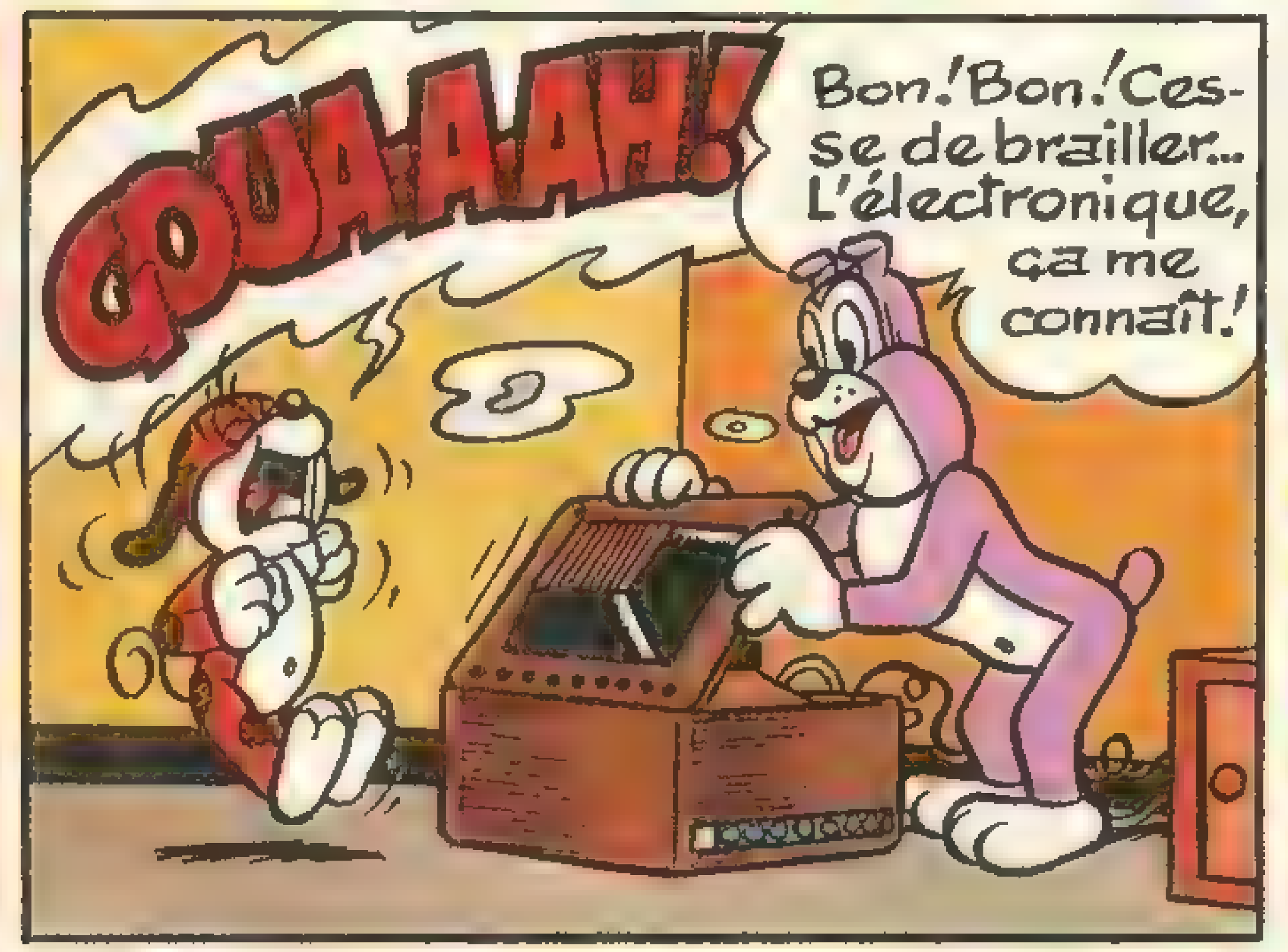






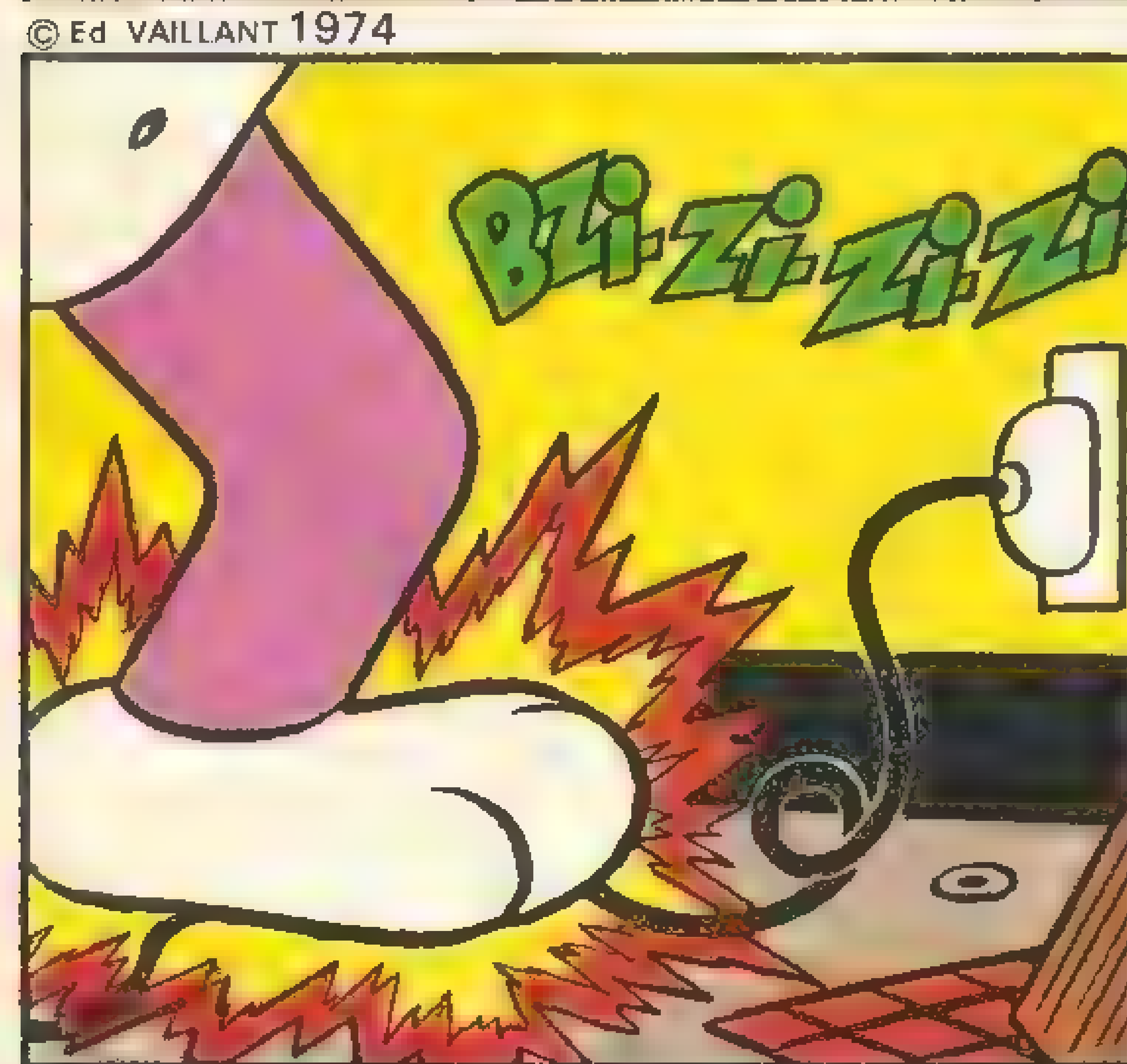












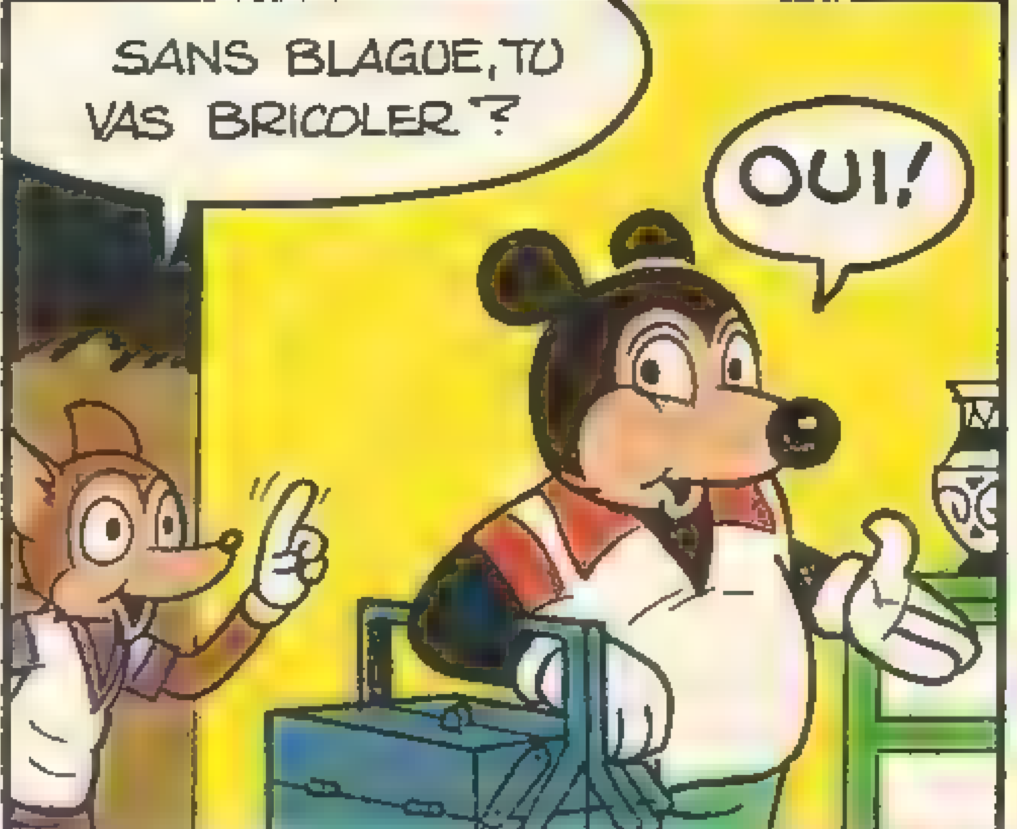


SCENARIO ET DESSINS : R. MAS.

PLACID ET MUZO

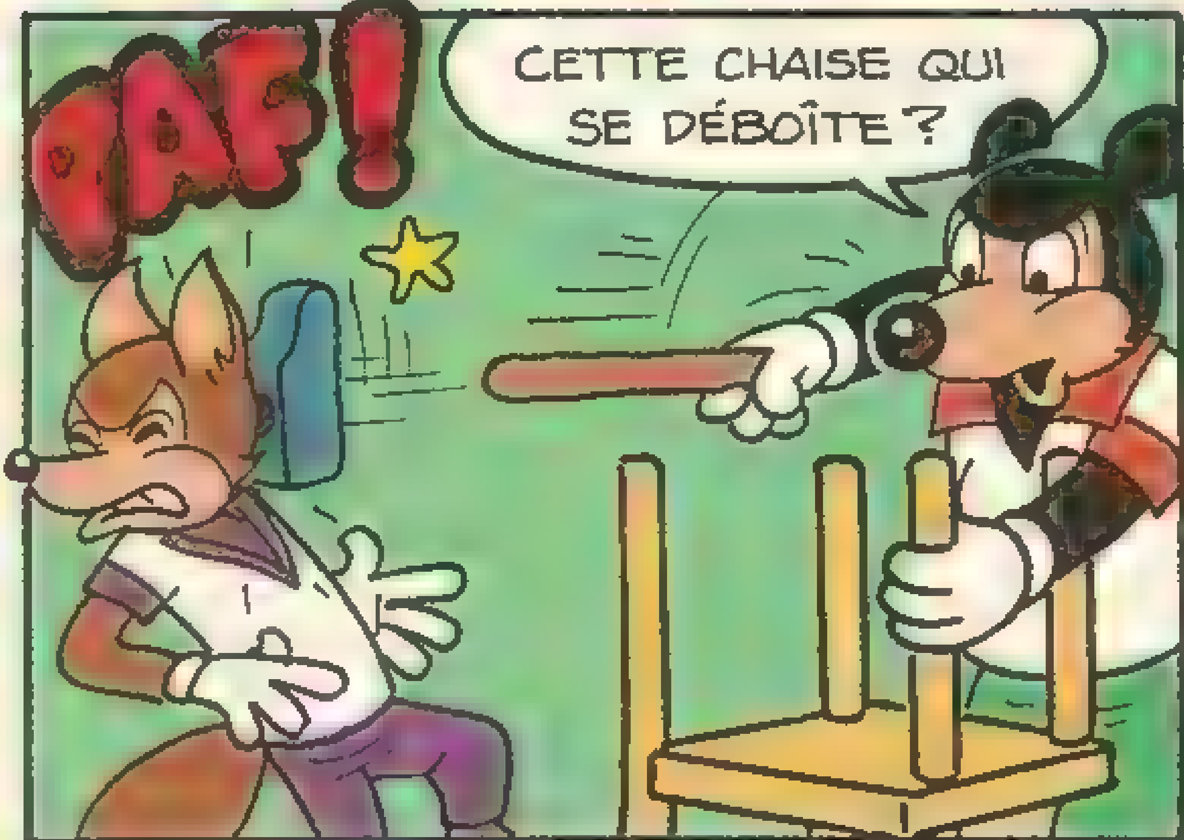
Ça bricole dur

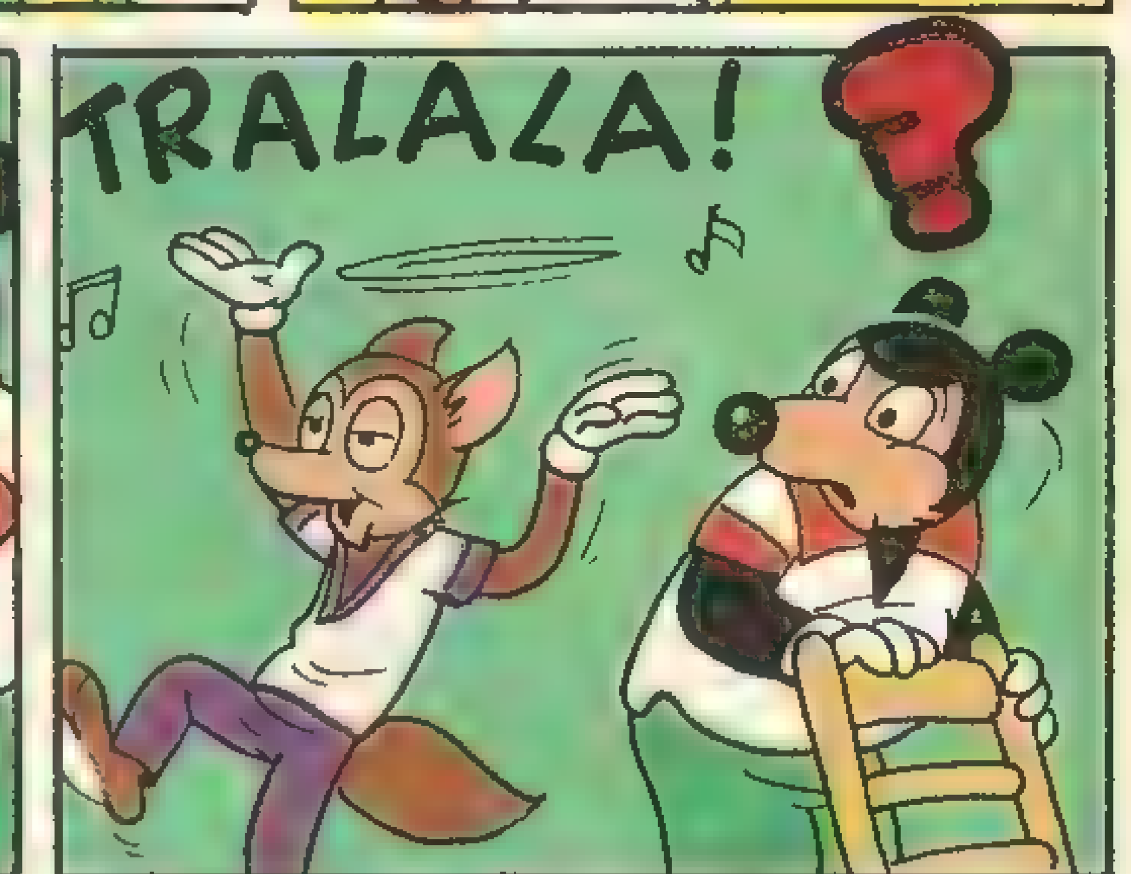








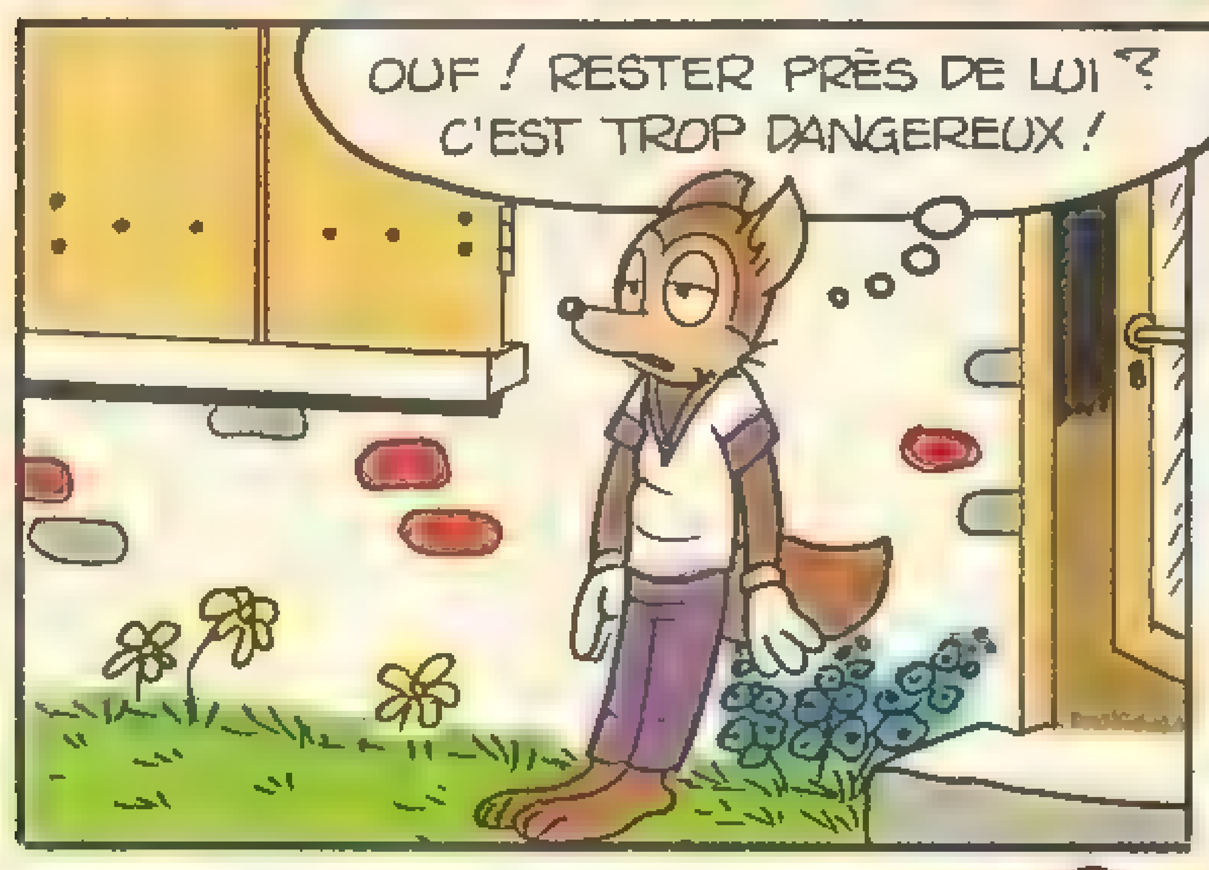


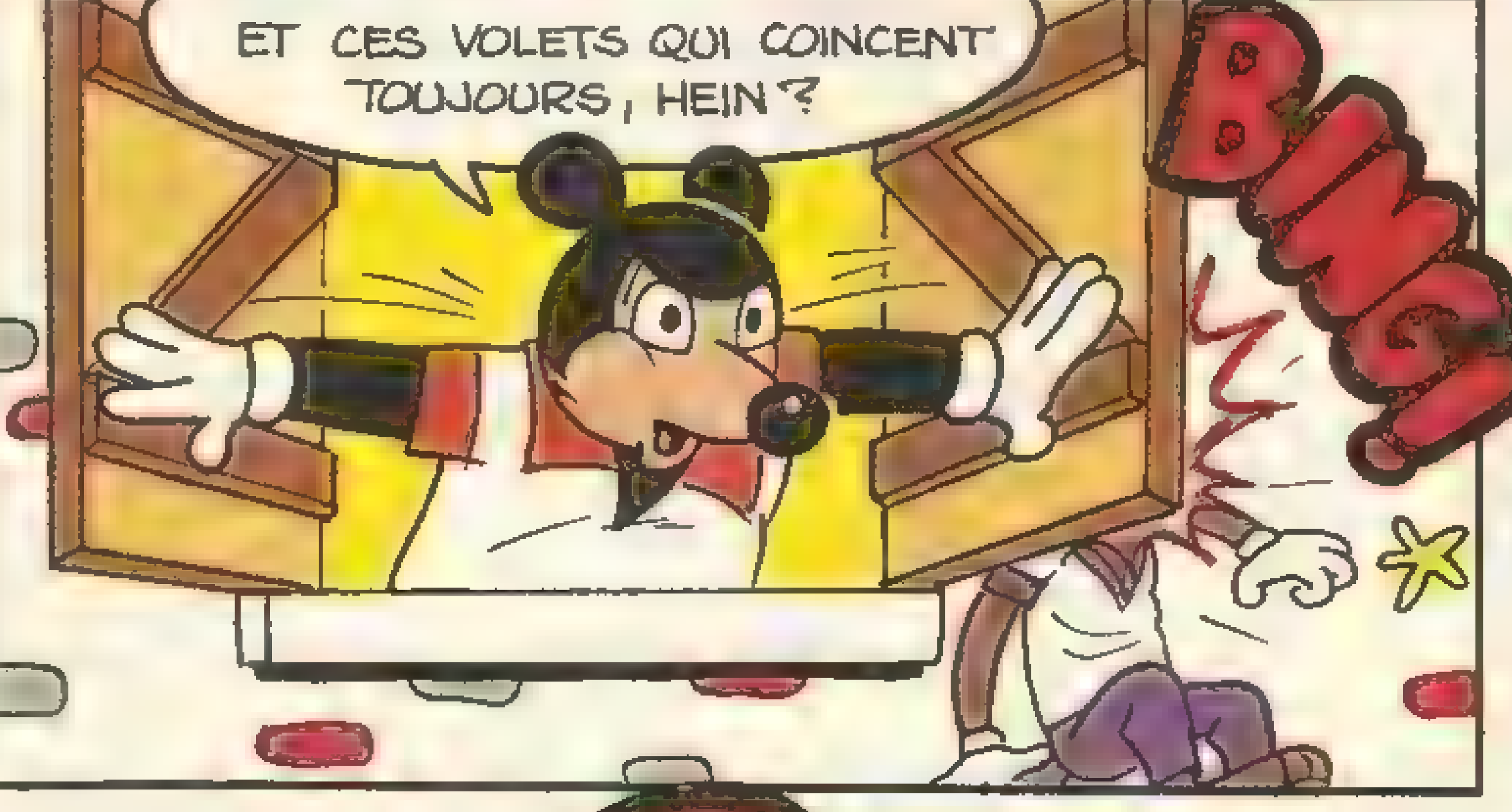




















D'APRÈS C. ARNAL - SCÉNARIO ET DESSINS : NICOLAOU

Vient de paraître, à ne pas manquer

Placid et Muzo

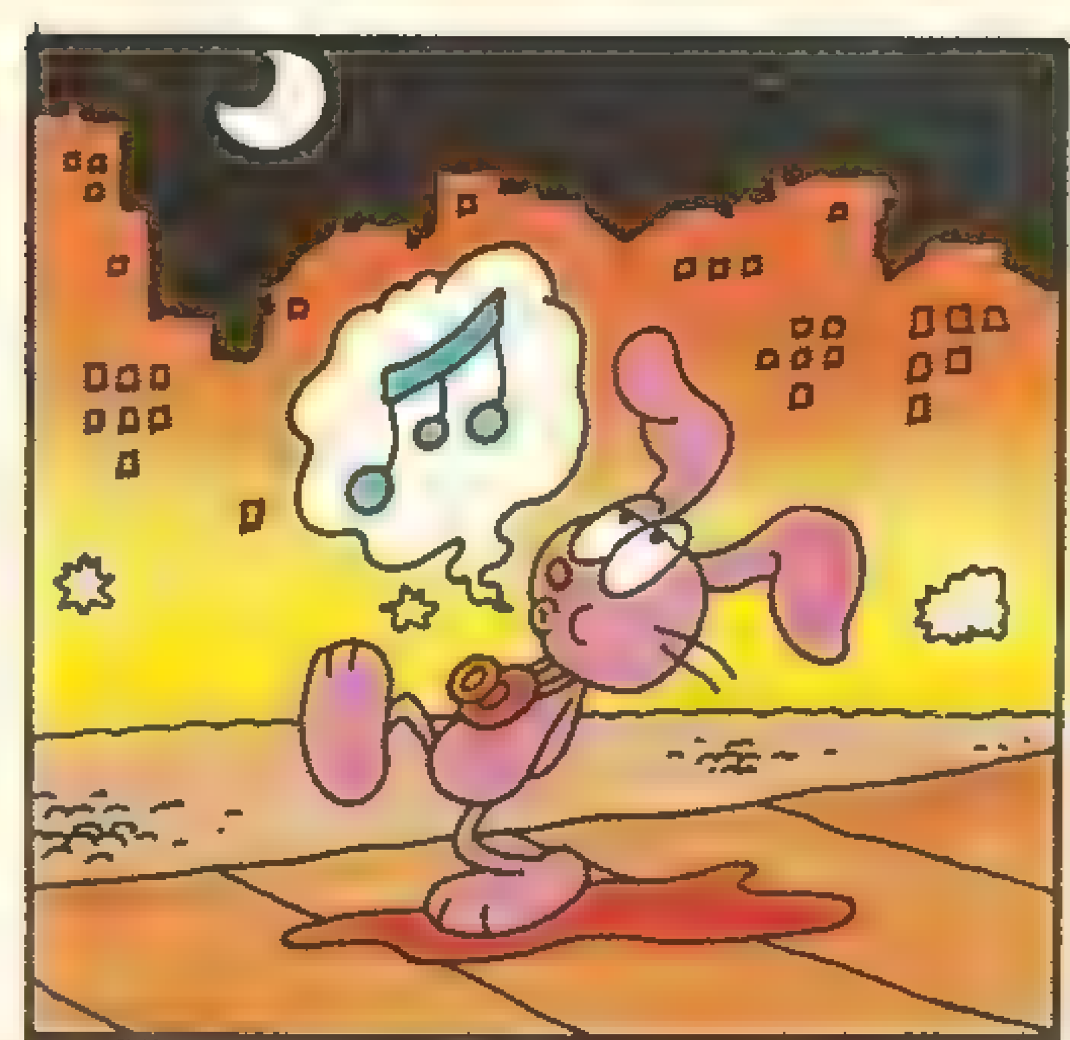
SPÉCIAL POCHE



Dès maintenant chez ton marchand de journaux



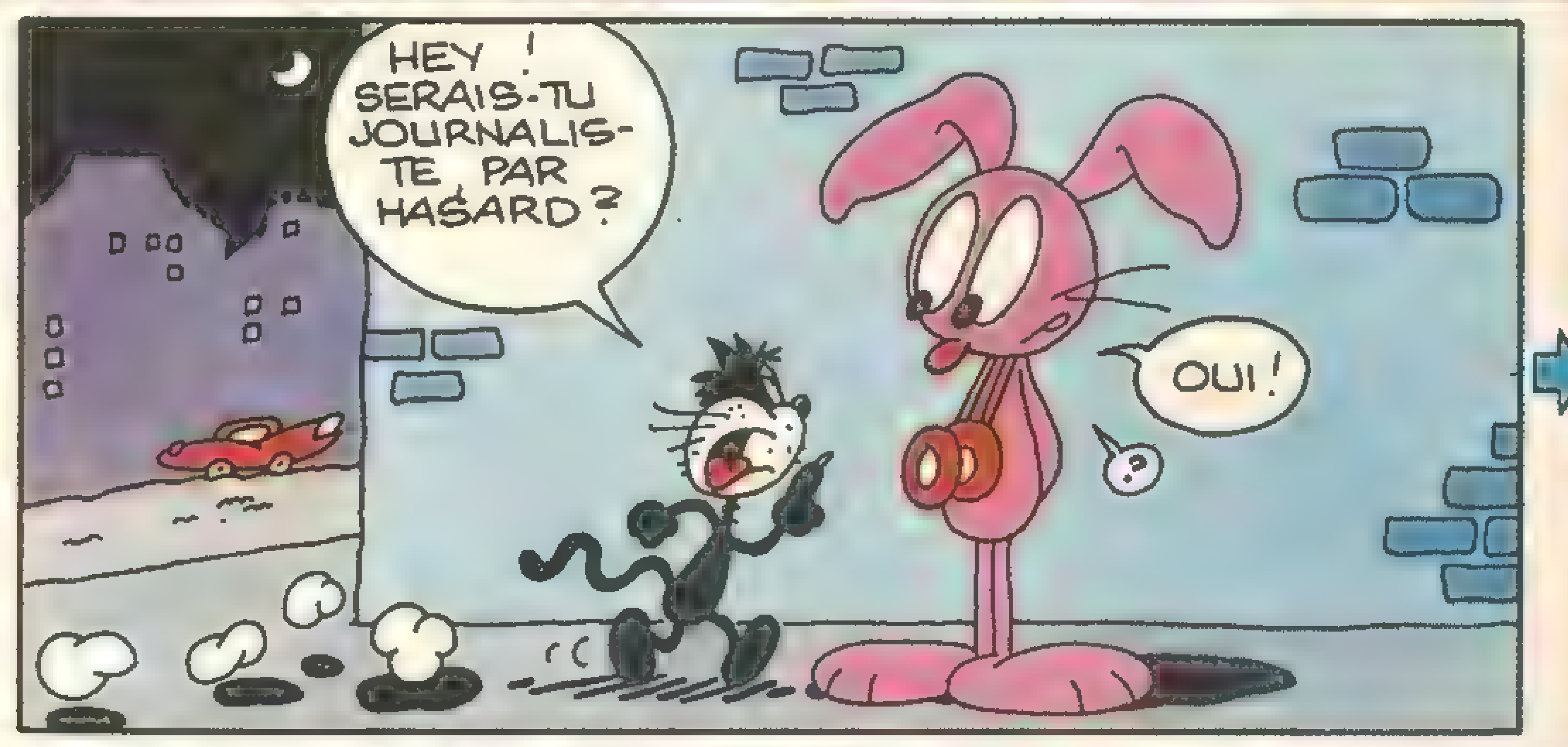
FAIT DIVERS – 1





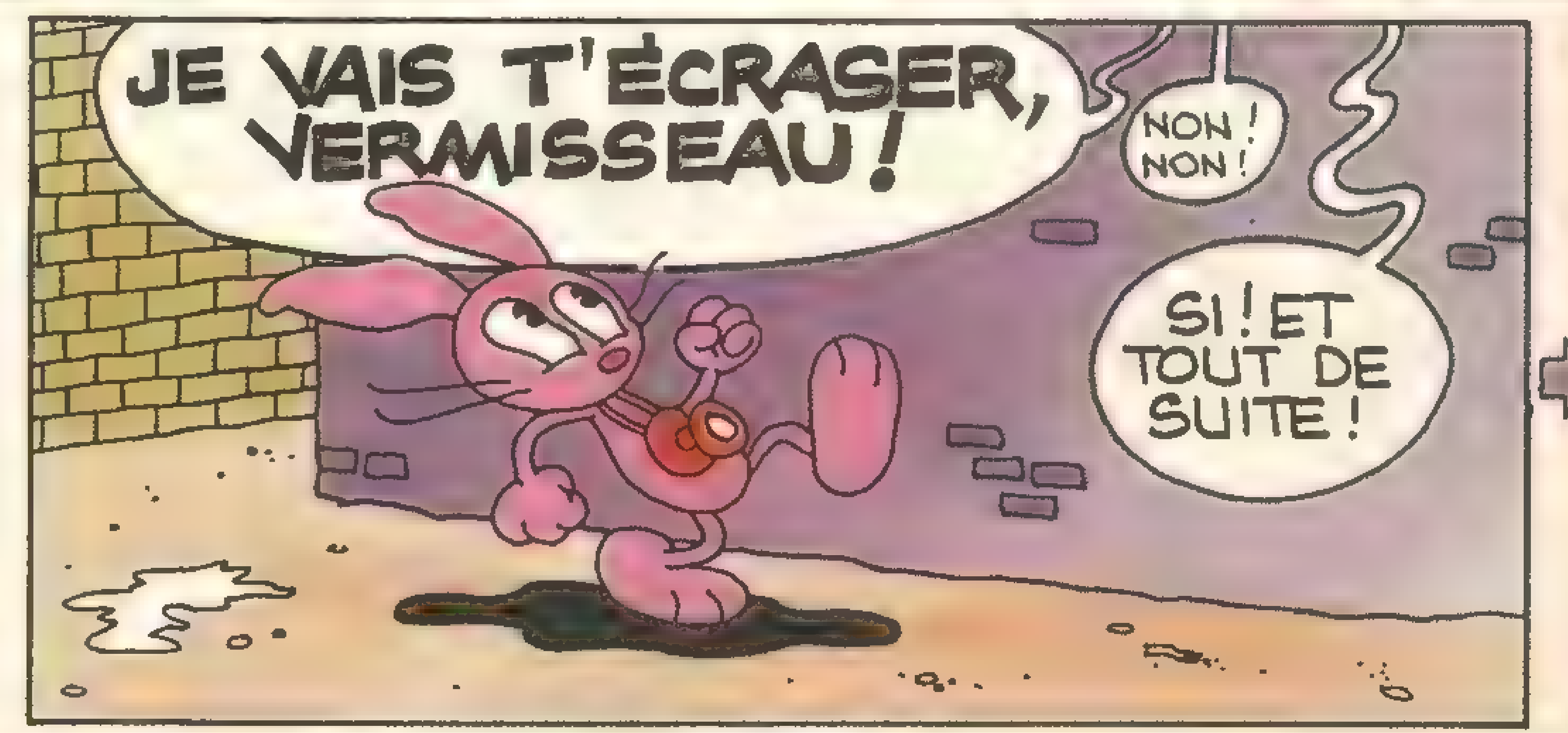


FAIT DIVERS – 2



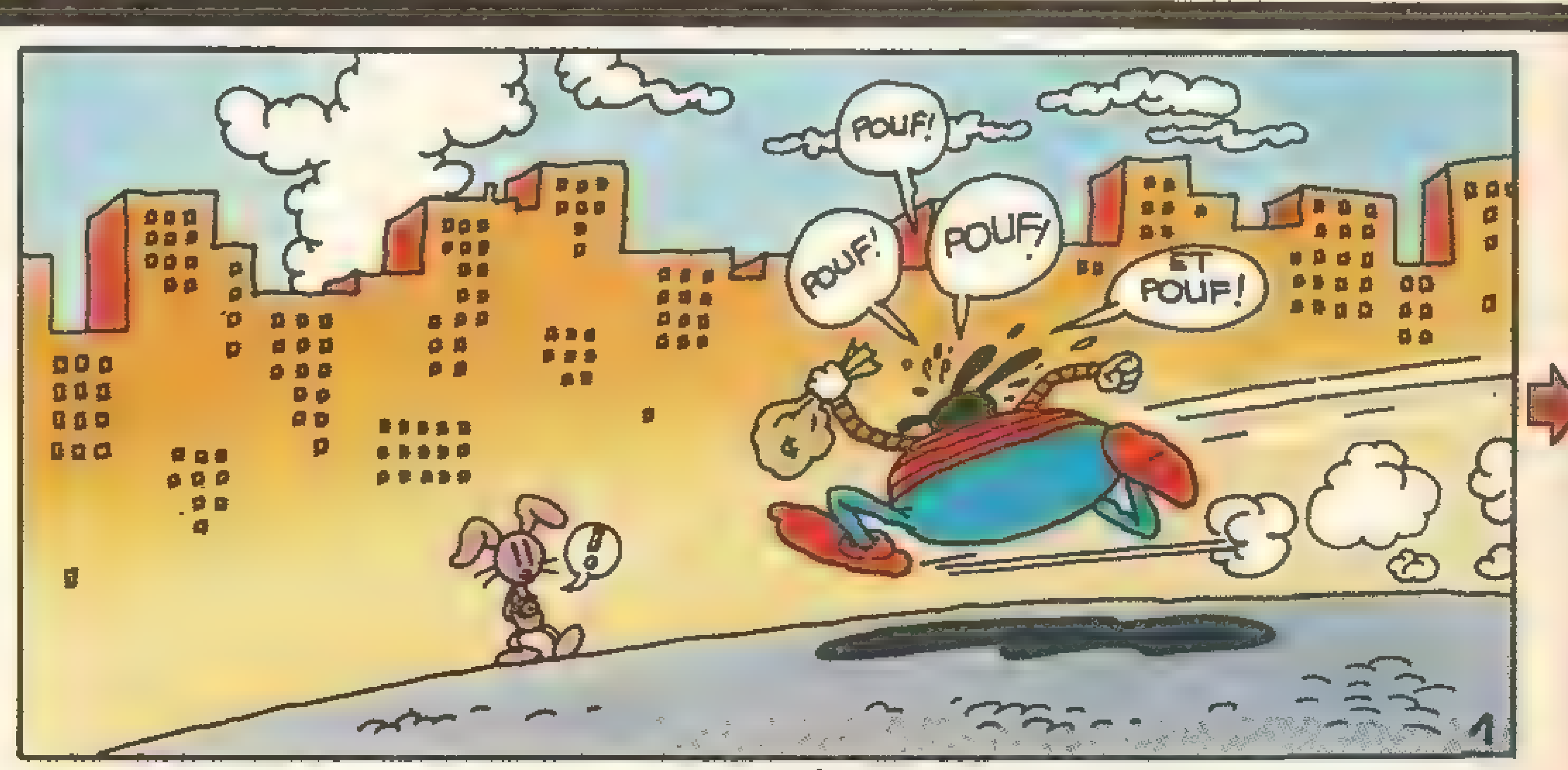


FAIT DIVERS – 3



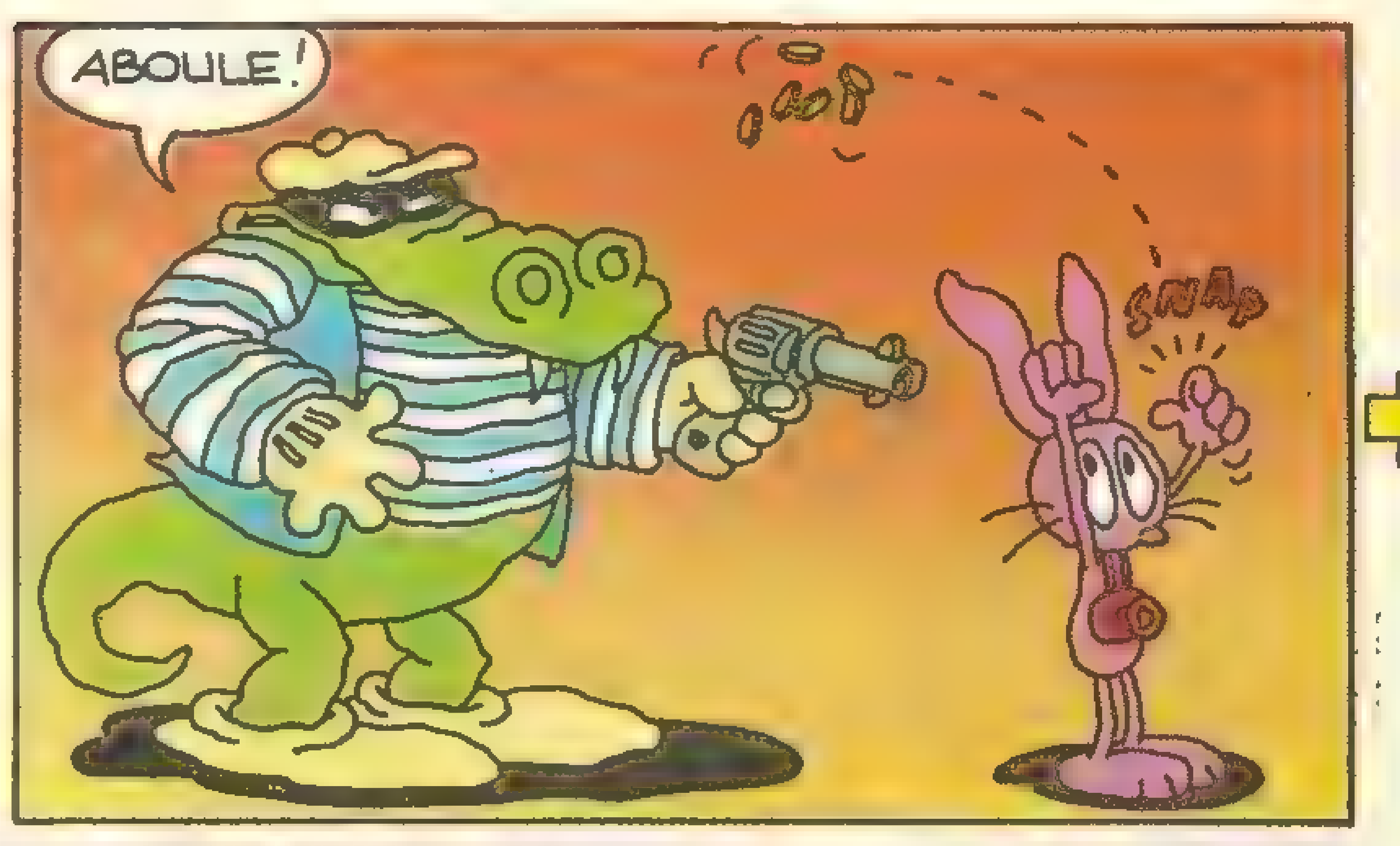


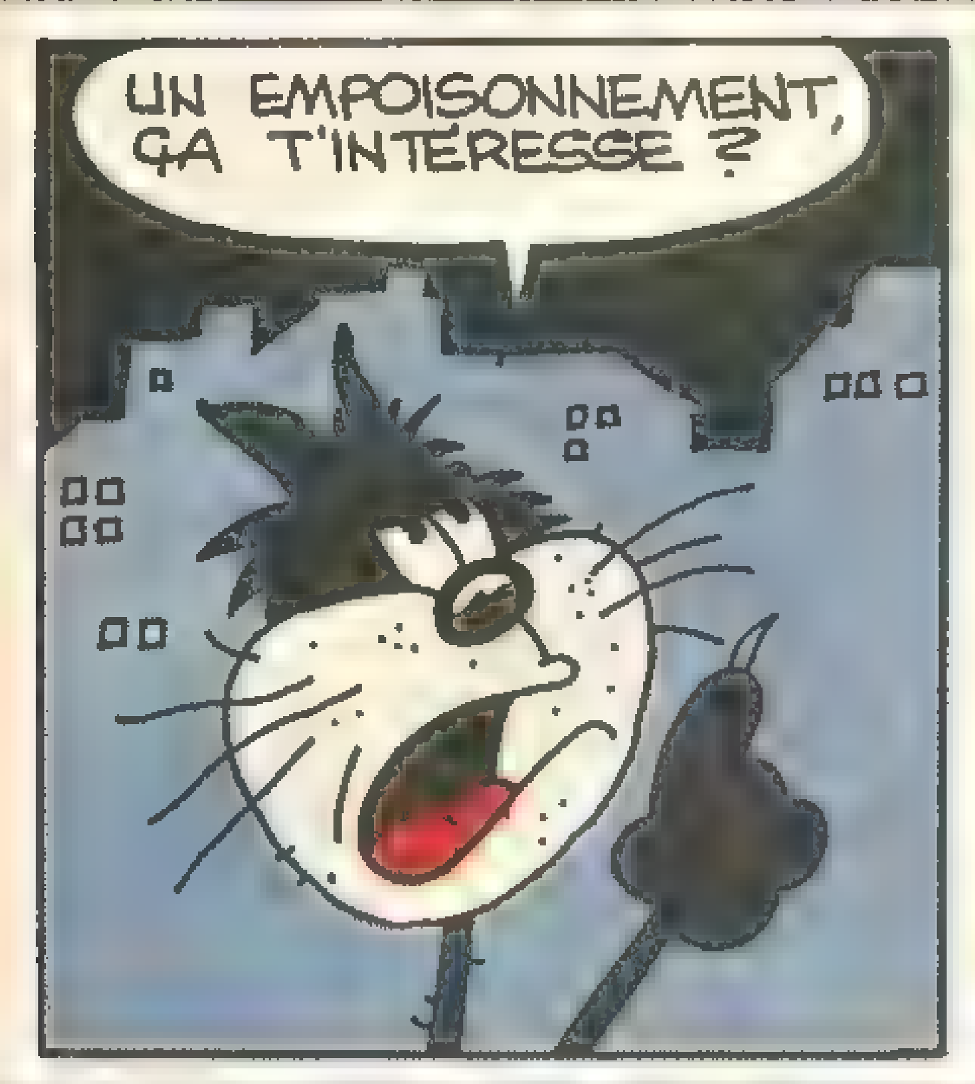
FAIT DIVERS – 4



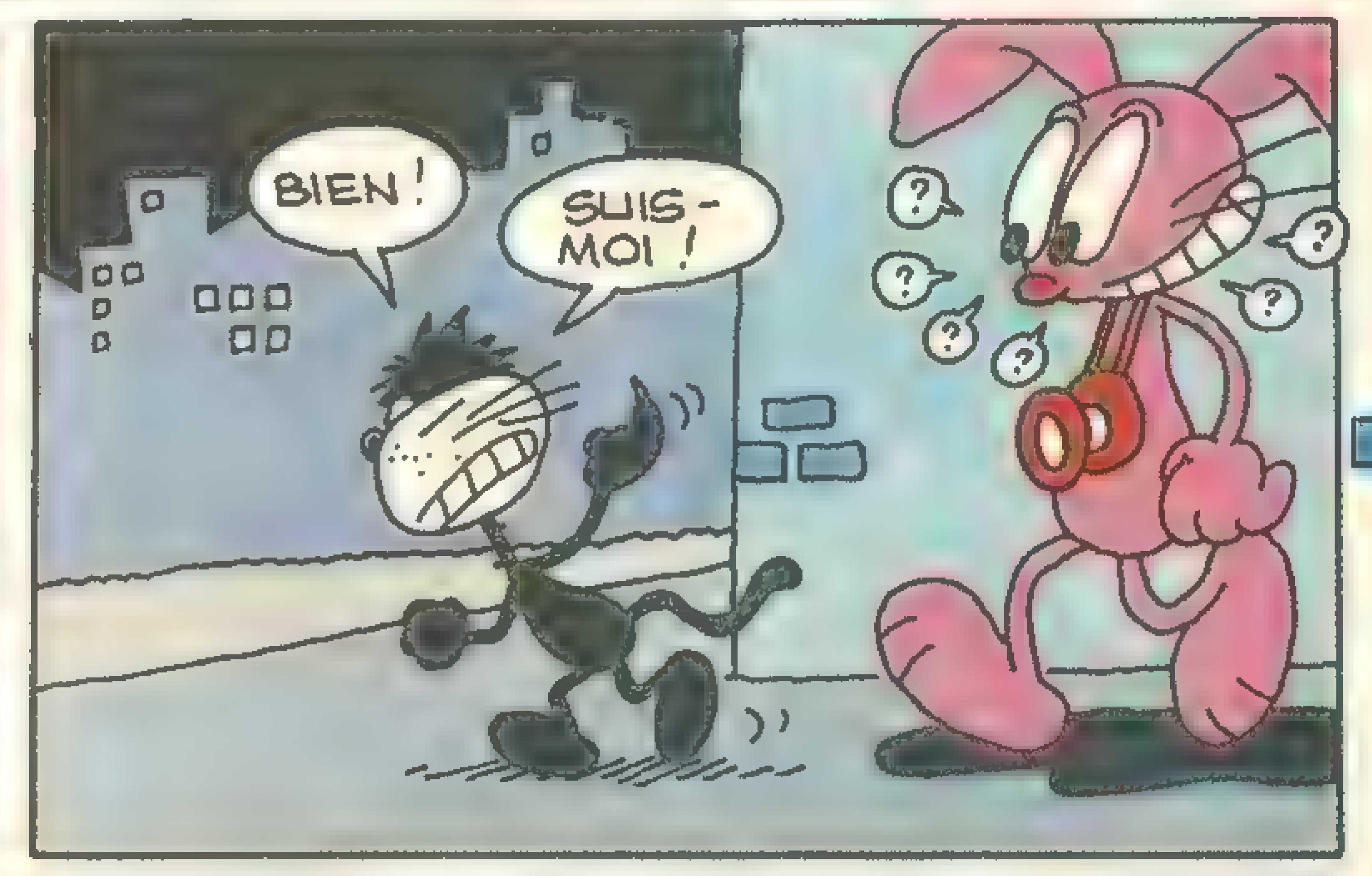
SCÉNARIO ET DESSINS : MATTIOLI


FAIS VOIR LA COULEUR DE TON ARGENT !
J'AI PEU DE CHOSE...

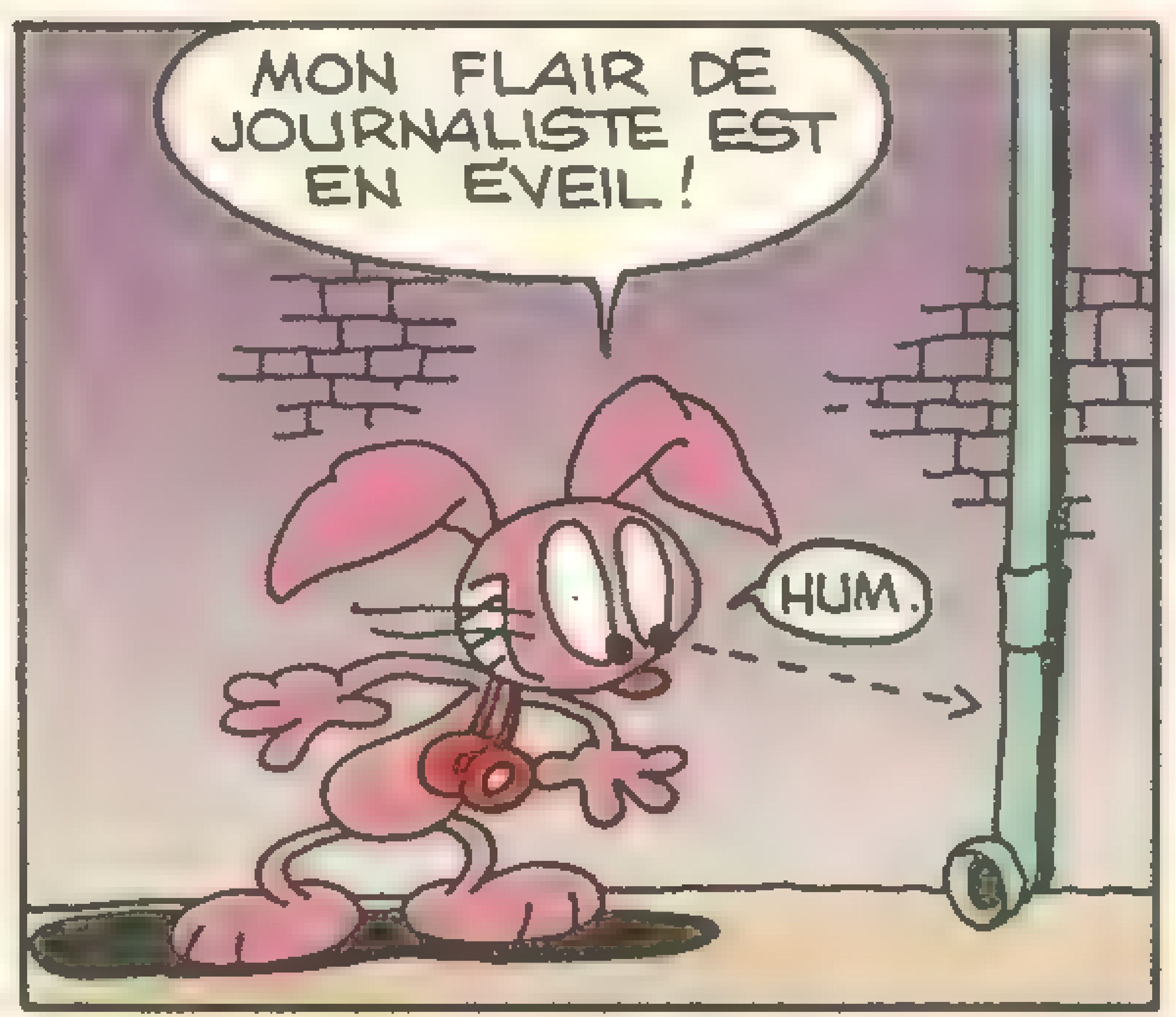

ABOULE !
SNAP

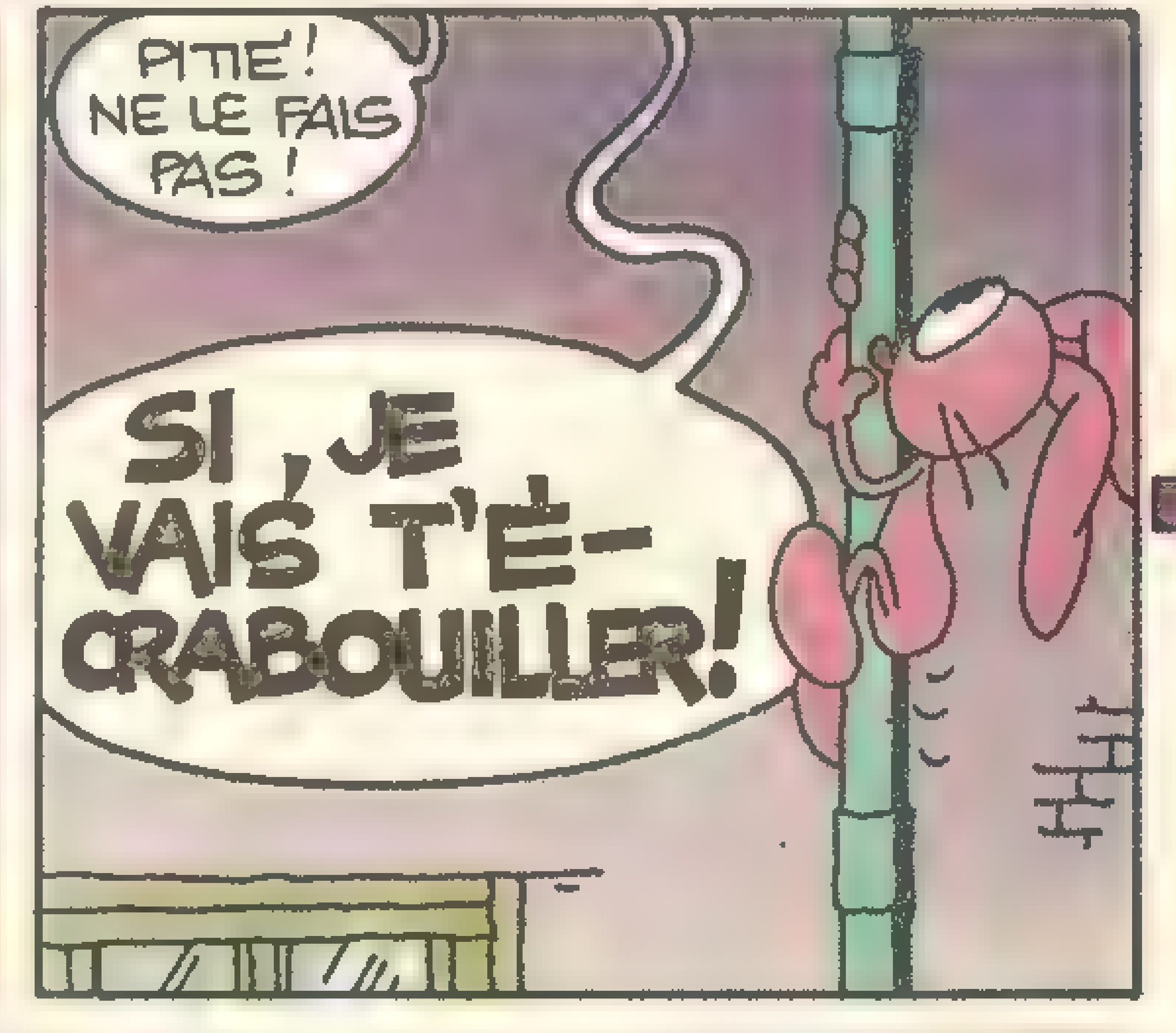

UN EMPOISONNEMENT, ÇA T'INTERESSE ?

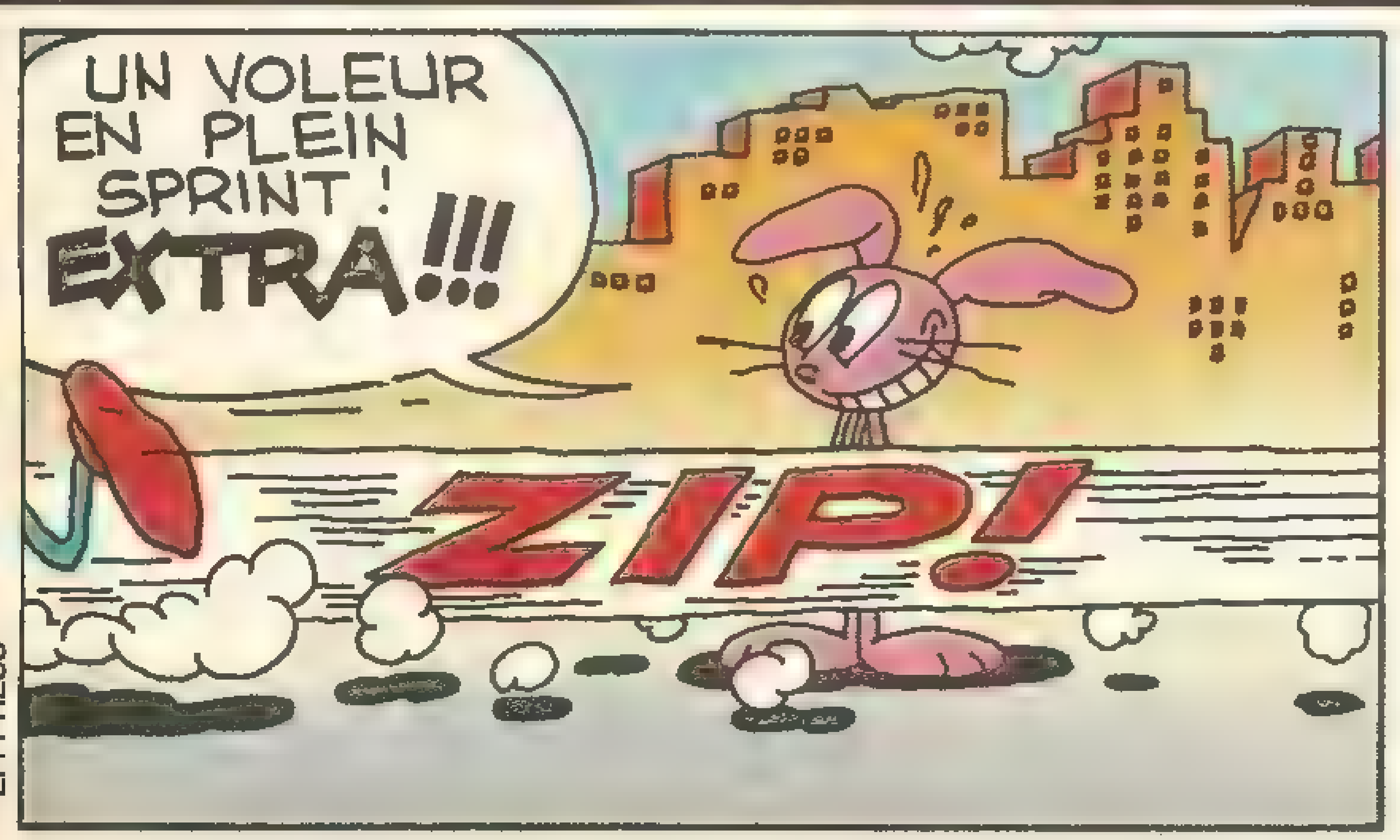

EXACTEMENT CE QU'IL ME FAUT !

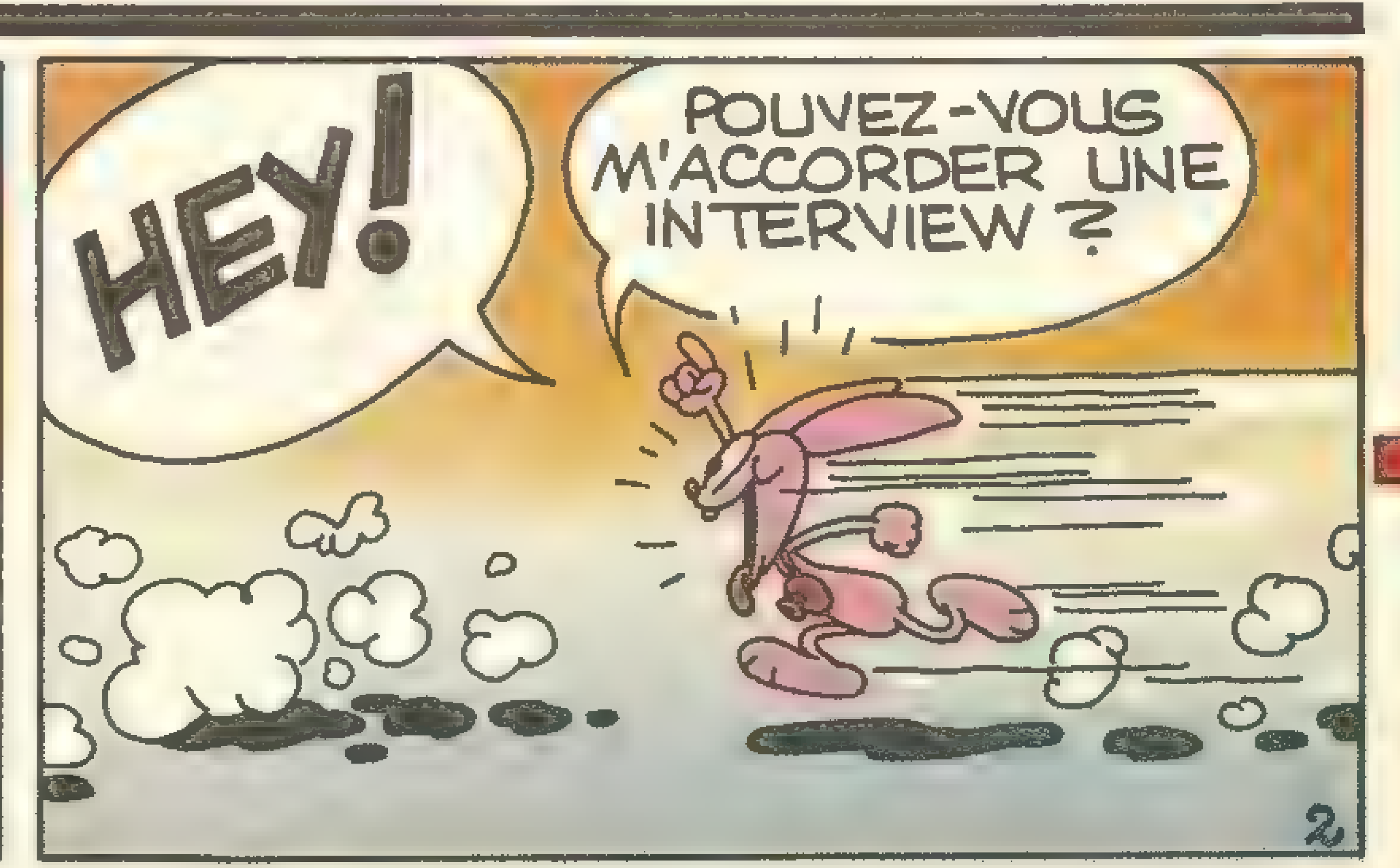

BIEN !
SUIS-MOI !


LES CRIS PROVIENNENT DE CETTE FENÊTRE AU 3ème ÉTAGE....

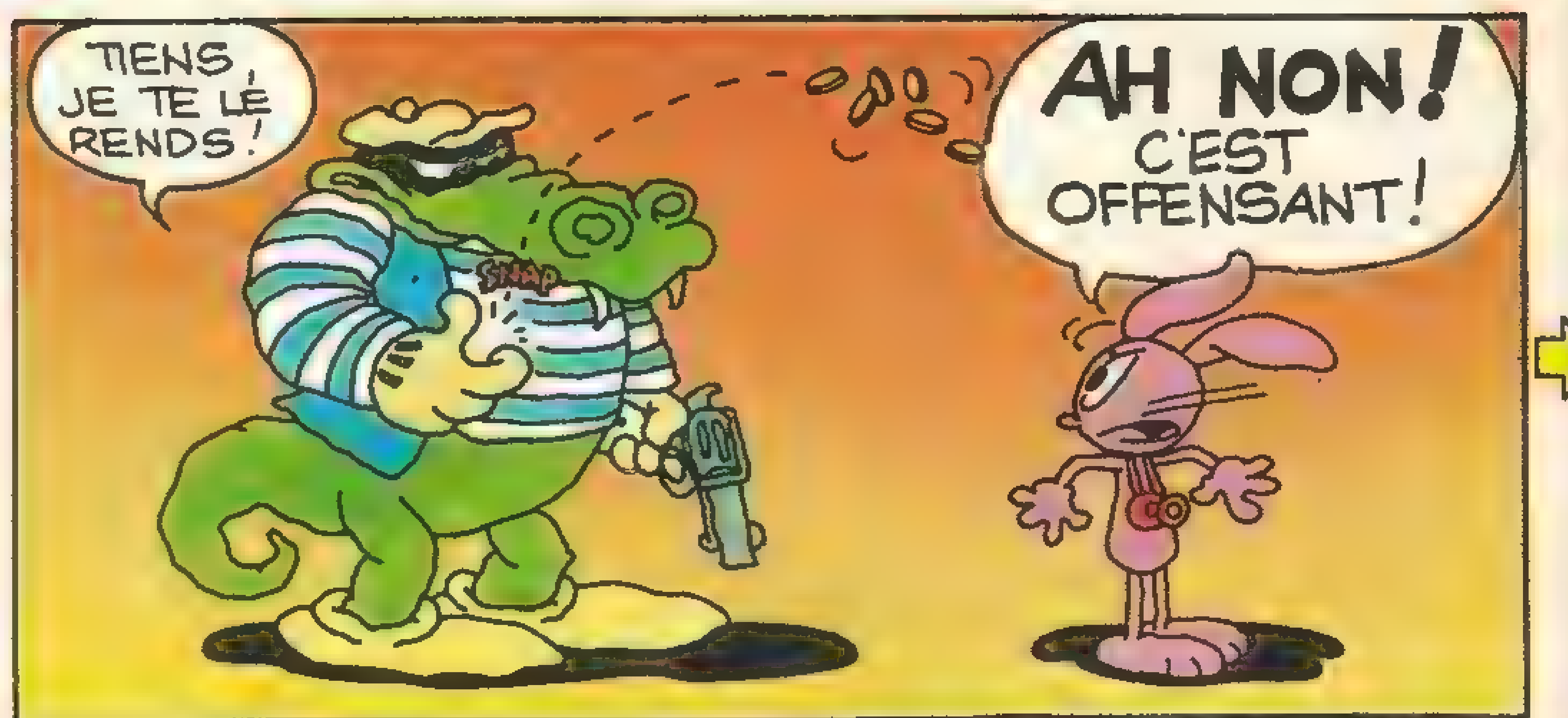

MON FLAIR DE JOURNALISTE EST EN ÉVEIL !
HUM.

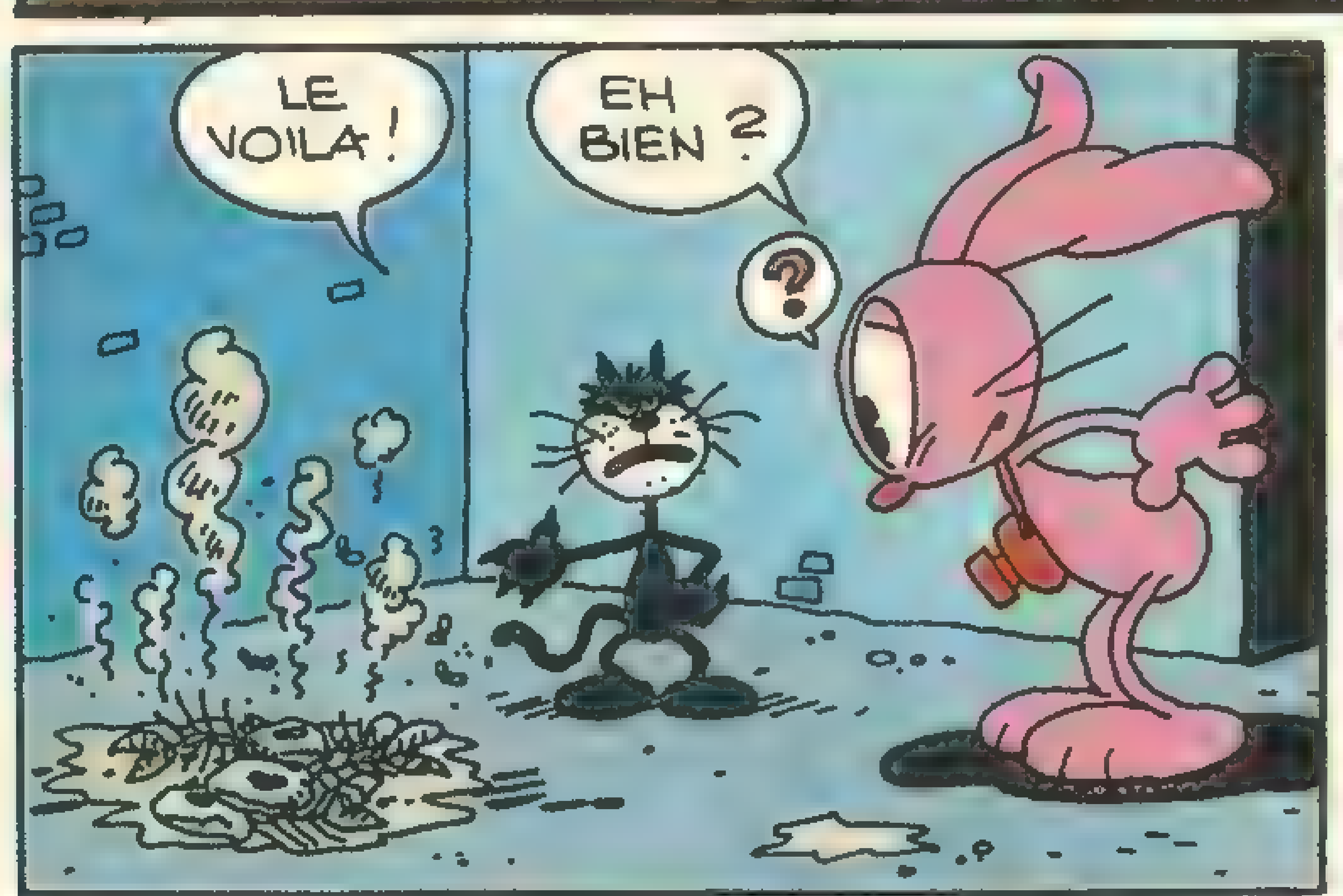

PITIÉ ! NE LE FAIS PAS !
SI, JE VAIS T'É-CRABOUILLER !


UN VOLEUR EN PLEIN SPRINT ! EXTRA !!!
ZIP !

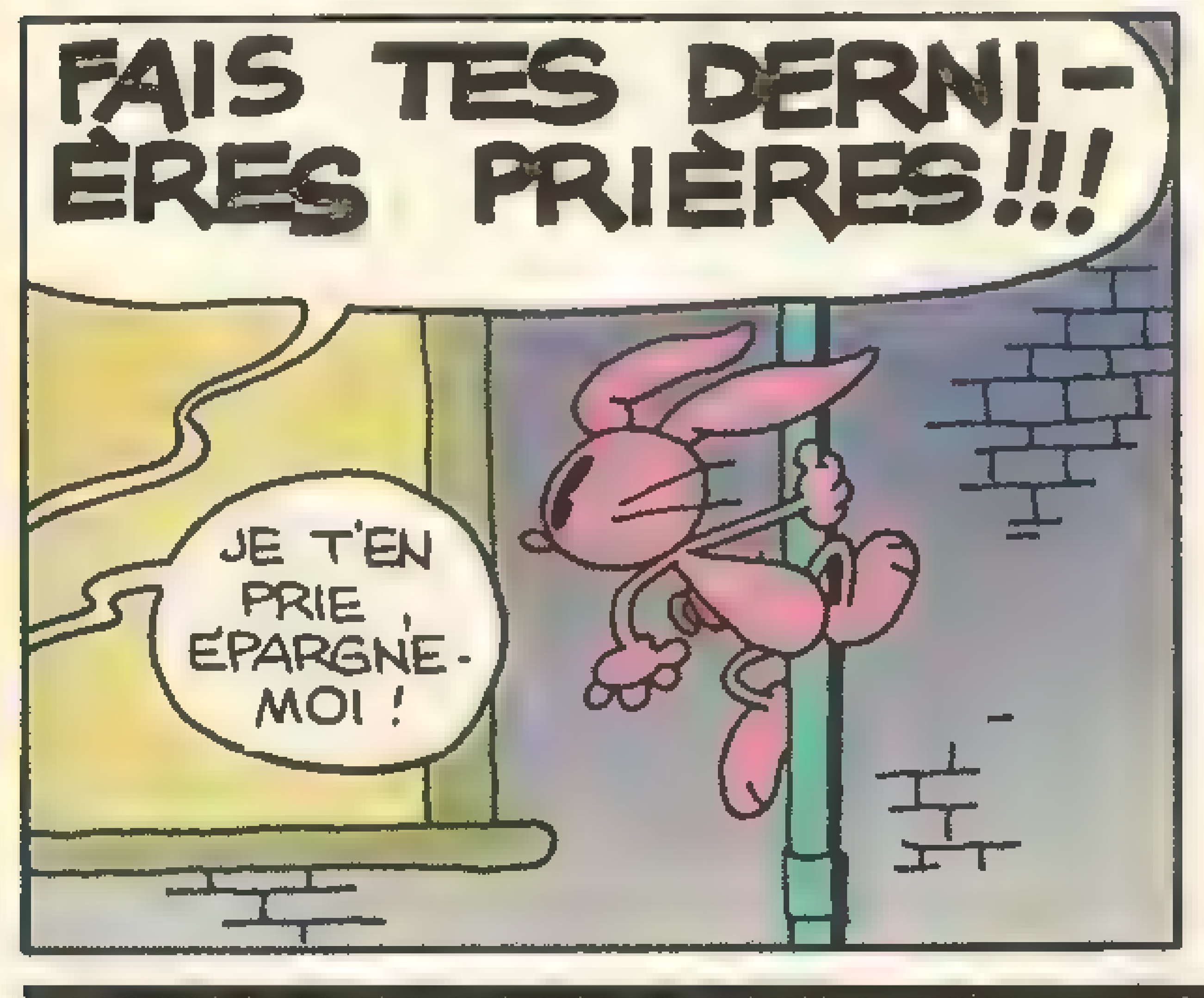

HEY !
POUVEZ-VOUS M'ACCORDER UNE INTERVIEW ?
2

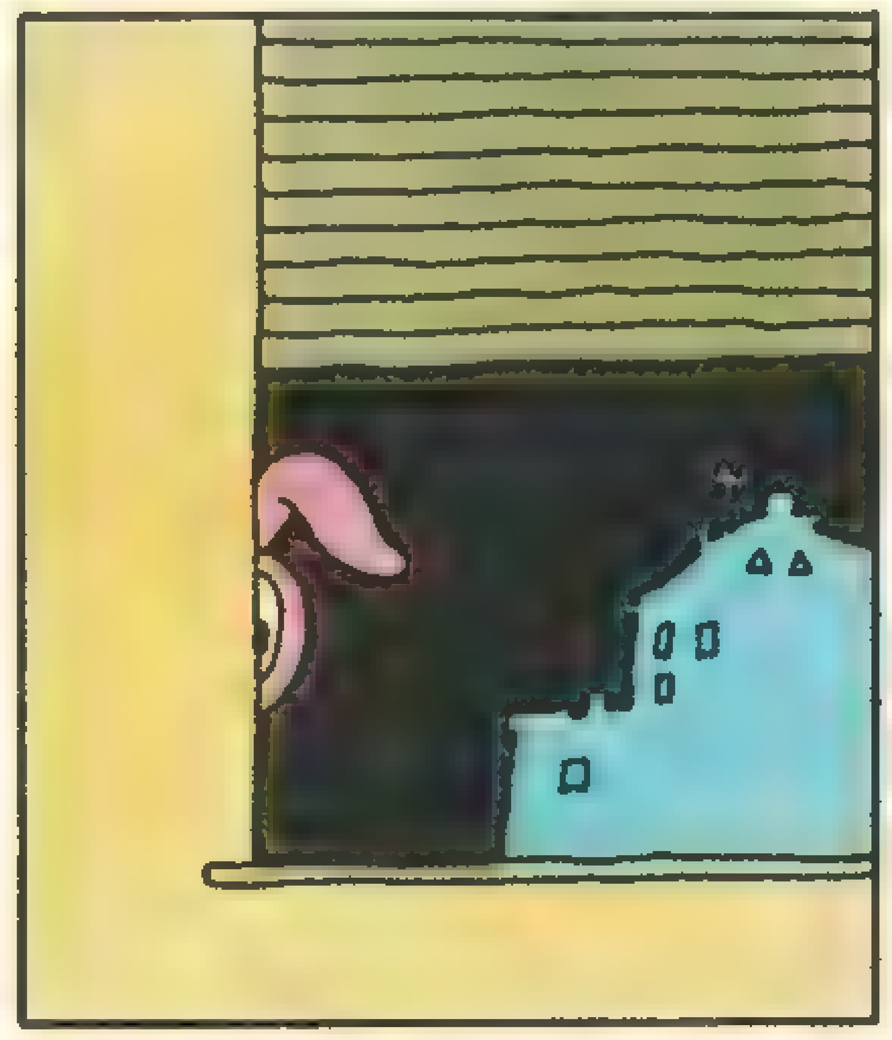

TSS ! ÇA NE VAUT VRAIMENT PAS LA PEINE DE TE VOLER !

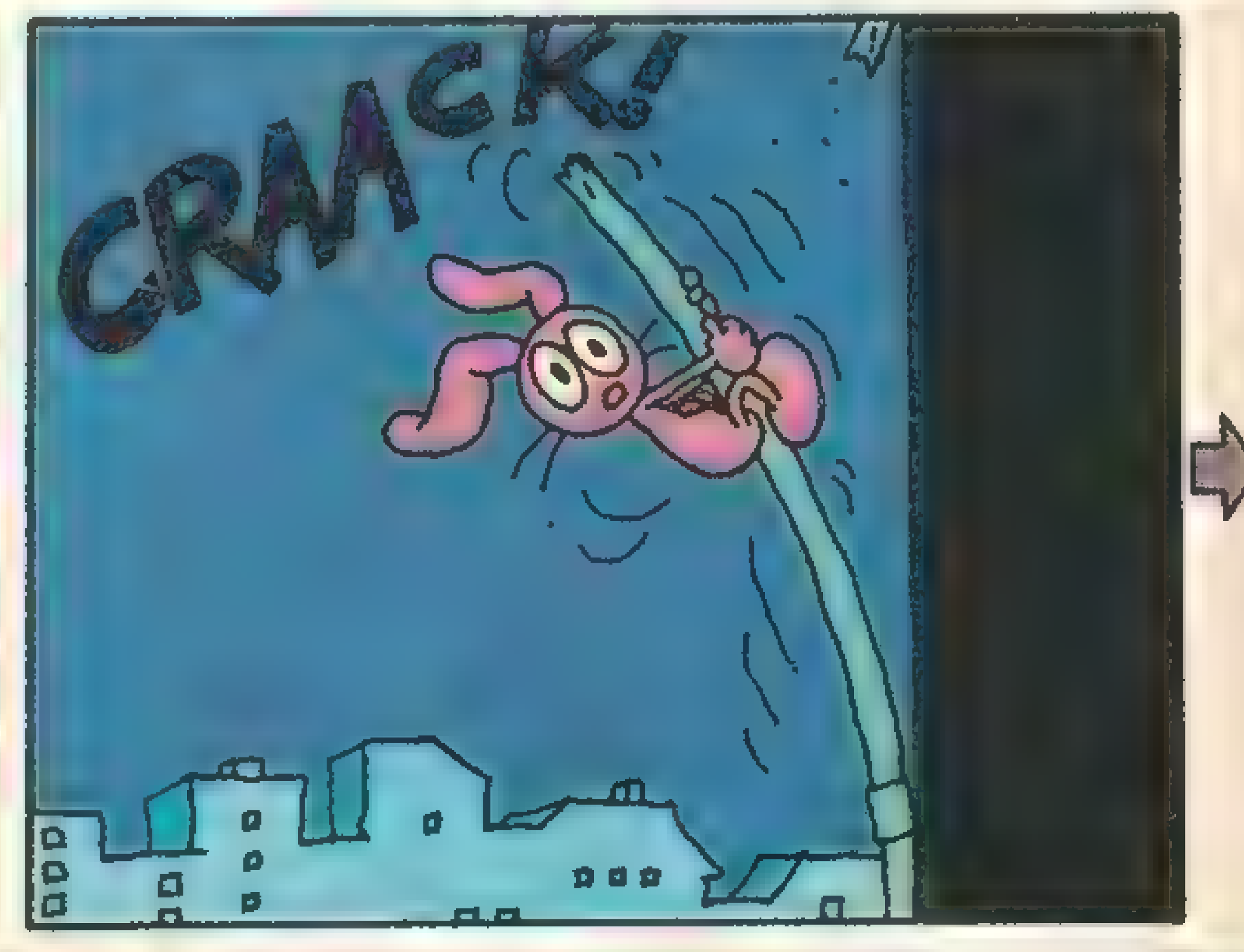

TIENS, JE TE LE RENDS !
SNAP
AH NON ! C'EST OFFENSANT !


LE VOILA !
EH BIEN ?

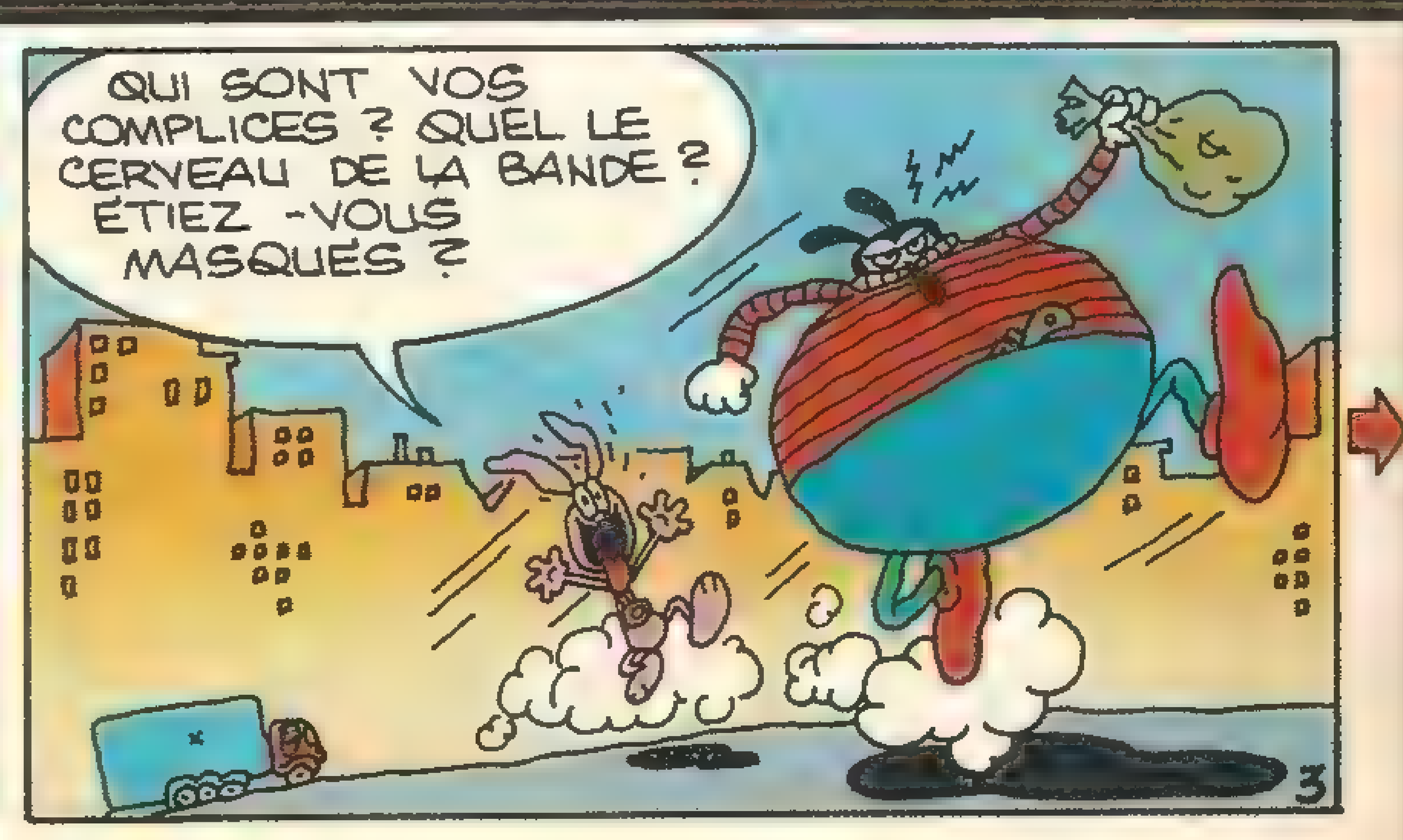

QUOI, EH BIEN ?
C'EST UNE TENTATIVE D'HOMICIDE !
JE NE VOIS QUE DES ARÊTES DE POISSONS !

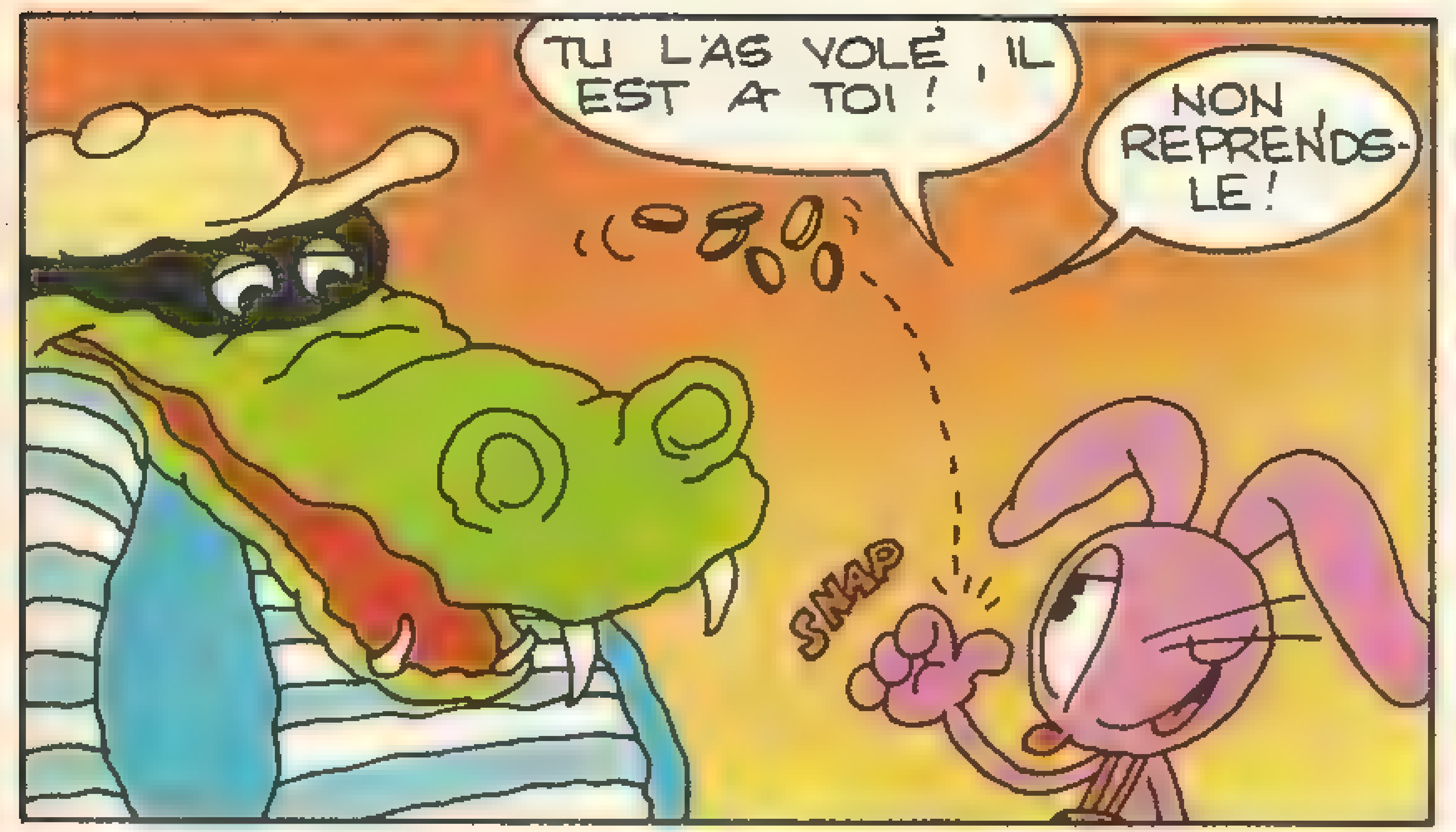

FAIS TES DERNI-ÈRES PRIÈRES!!!
JE T'EN PRIE, ÉPARGNE-MOI !




CRAACK!


OÙ AVEZ-VOUS FAIT LE COUP ? QUEL TRUC AVEZ-VOUS EMPLOYÉ ? QUEL EST LE MONTANT DU BUTIN ?

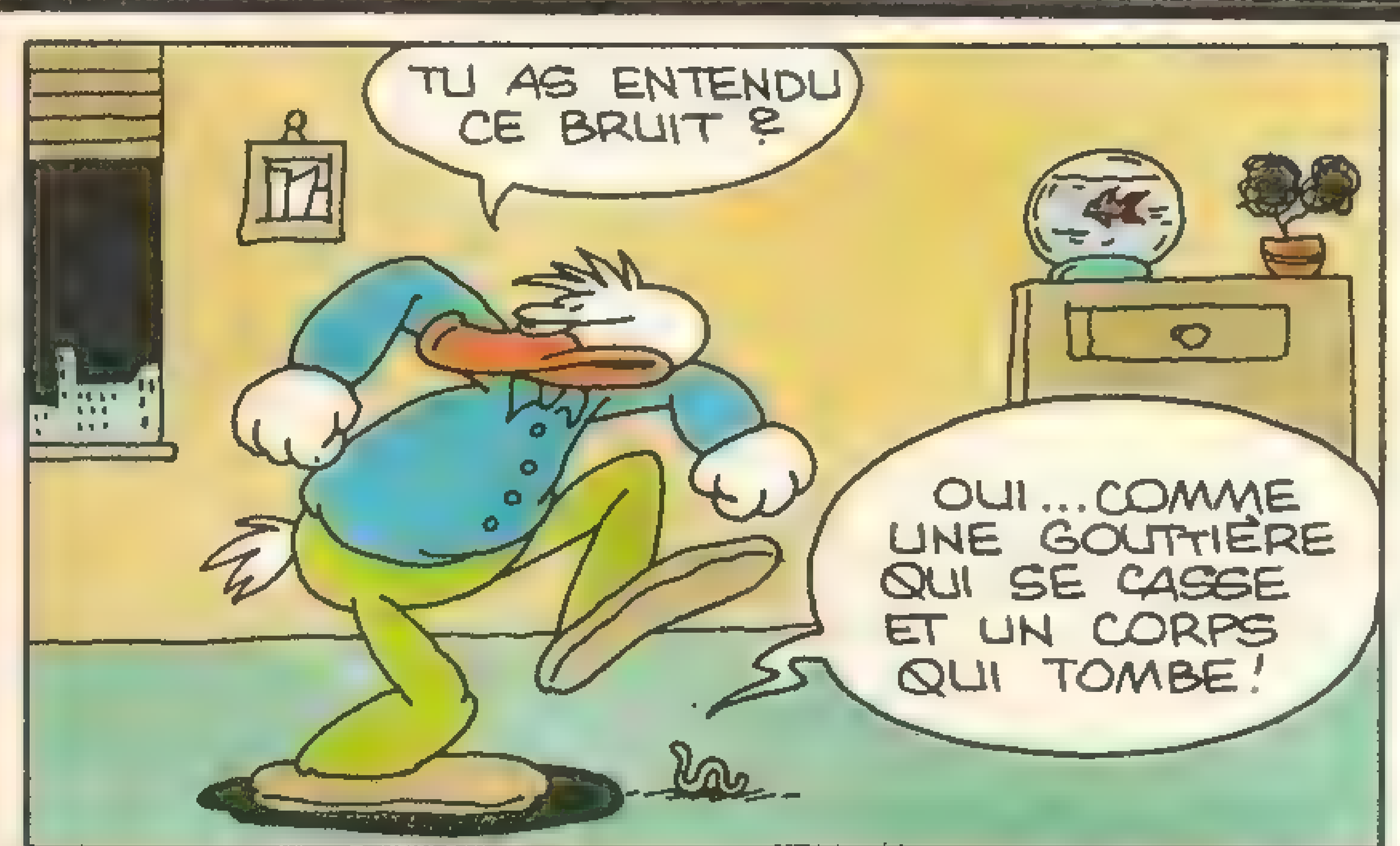

QUI SONT VOS COMPLICES ? QUEL LE CERVEAU DE LA BANDE ? ÉTIEZ-VOUS MASQUÉS ?
3


TU L'AS VOLÉ, IL EST A TOI !
NON REPRENDS-LE !
SNAP

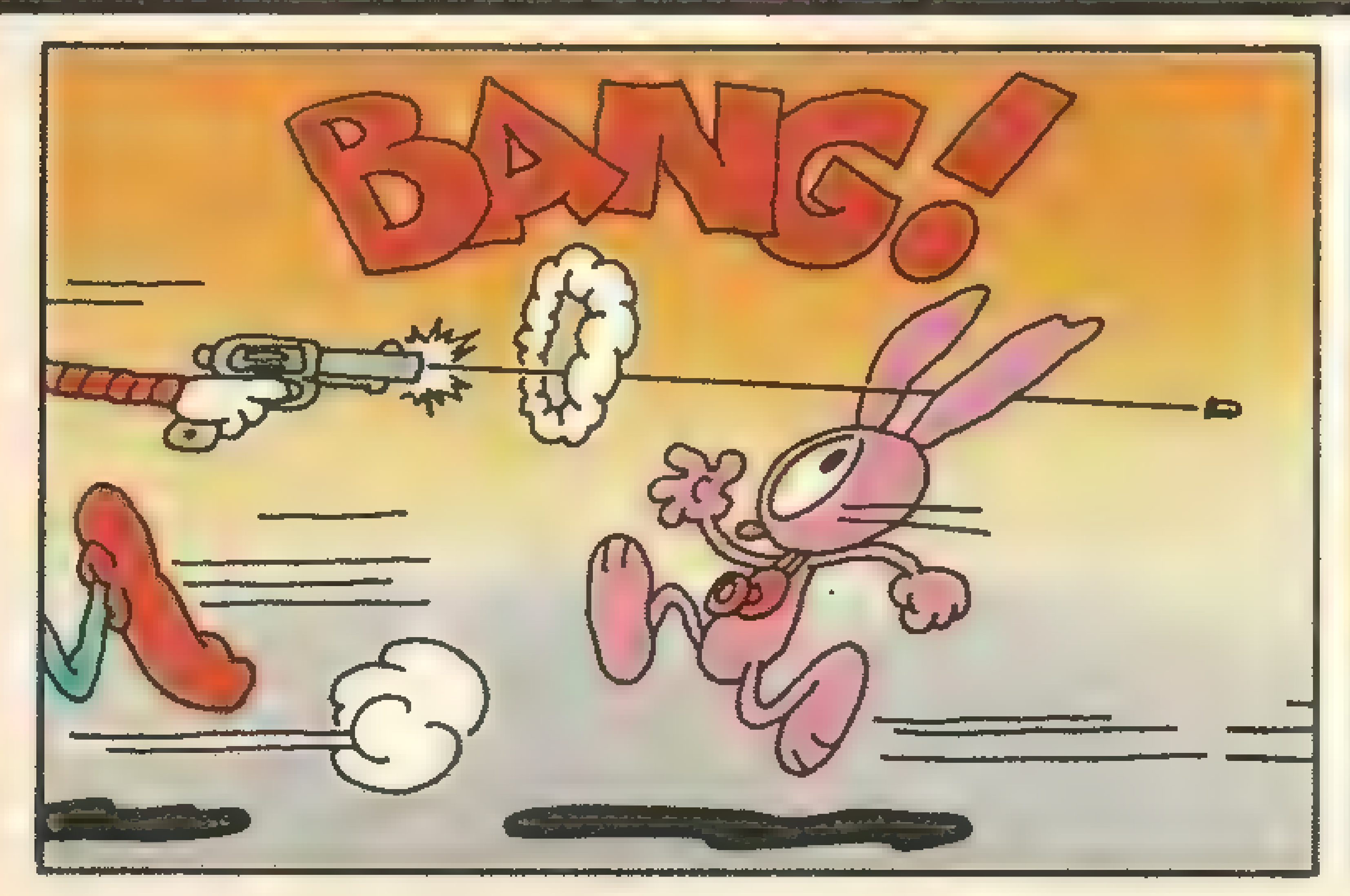

JE N'EN FERAI RIEN !
APRÈS TOI !
GARDE-LE JE TE DIS !
MAIS JE N'EN VEUX PAS !
SIIII !
NOON !
FIN


TU OSES APPELER ÇA DU POISSON ?!! IL Y A DE QUOI ATTIRER TOUTES LES MOUCHES DU QUARTIER ! C'EST LA MÉGÈRE DU PREMIER ÉTAGE QUI A ESSAYÉ DE M'EMPOISONNER !!!
PHOTOGRA-PHIE L'ARME DU CRIME !
EUH, EH BEN ...


JE VOIS DÉJÀ LE TITRE EN PREMIÈRE PAGE : "GINO LE CHAT, DÉJOUE UN COMPLOT CRIMINEL . C'EST LE HÉROS DU JOUR !"
HUM... FIN !


TU AS ENTENDU CE BRUIT ?
OUI ... COMME UNE GOUTTIÈRE QUI SE CASSE ET UN CORPS QUI TOMBE !

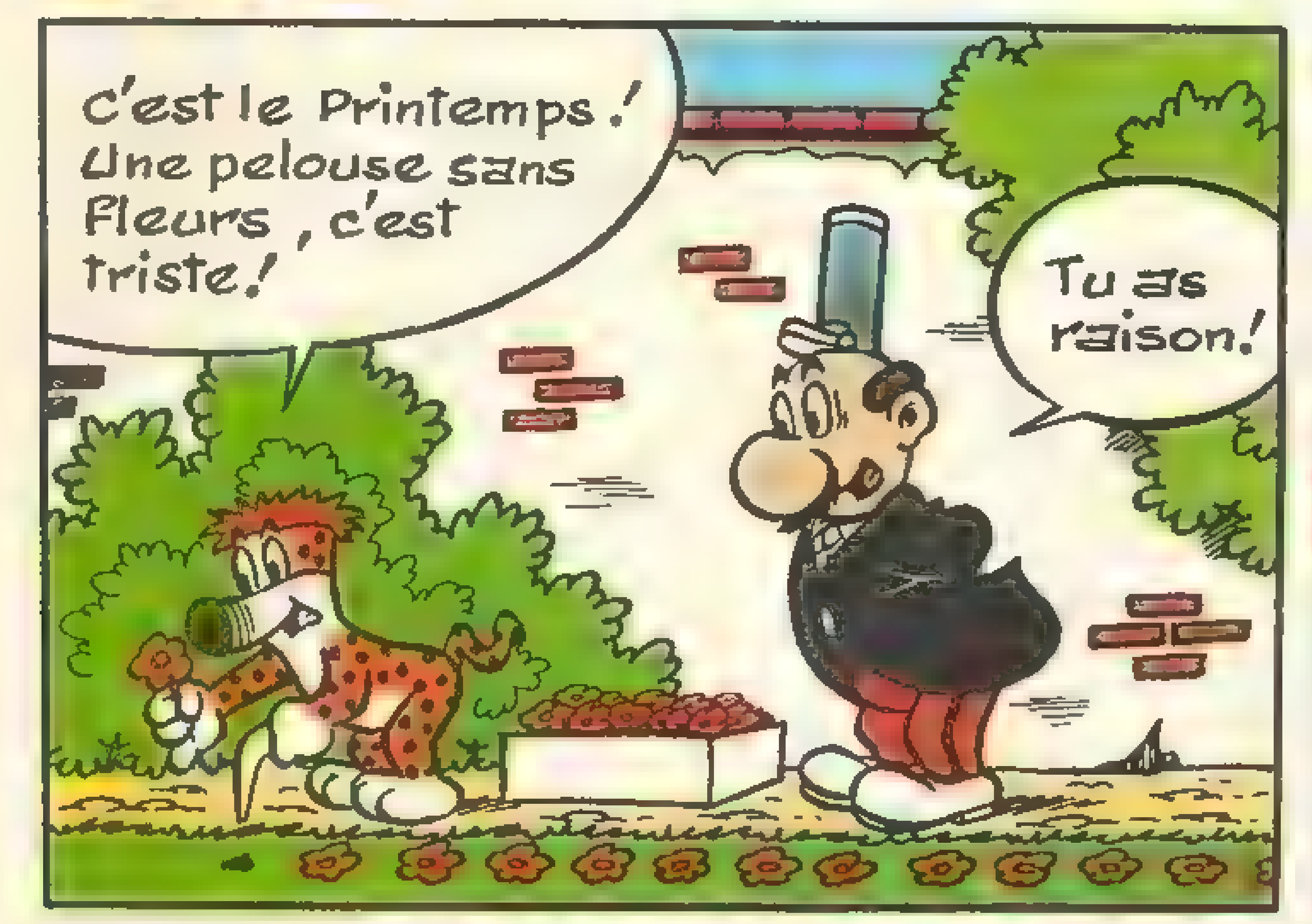

!!!
FIN


BANG !

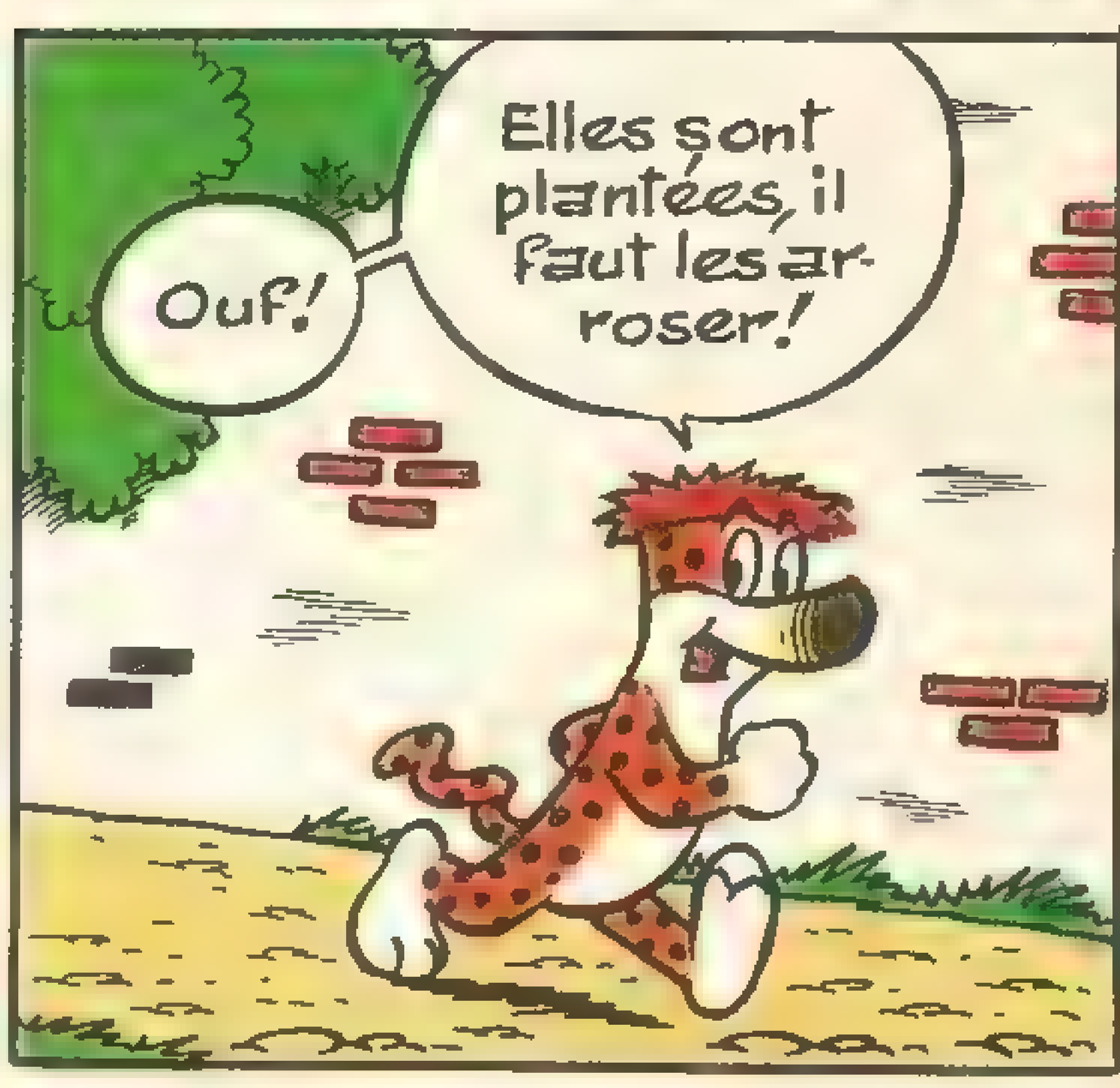

QUELLE EST LA MARQUE DE VOTRE REVOLVER ? QUEL CALIBRE ? AUTOMATIQUE ?
FIN
4

LÉO bête à part...

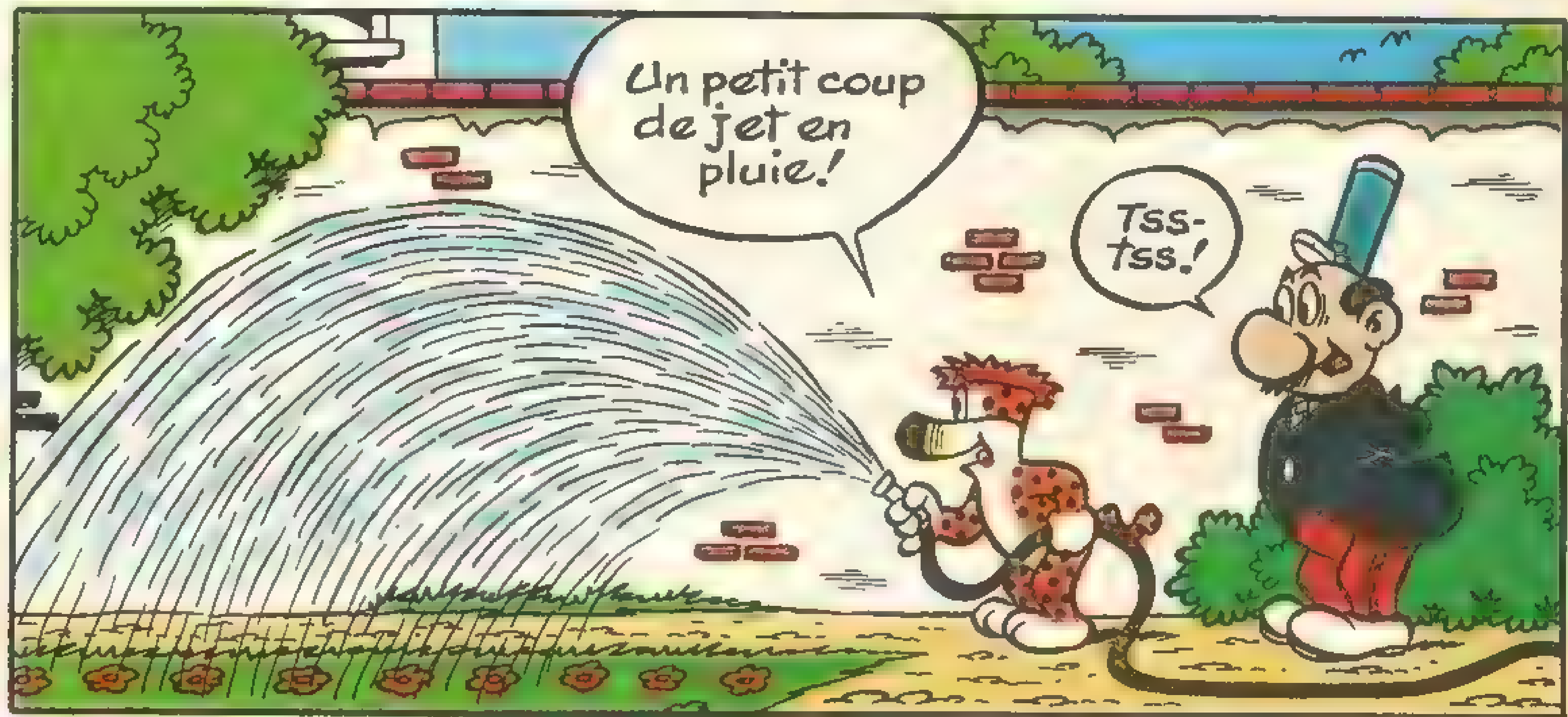
Robinet du ciel



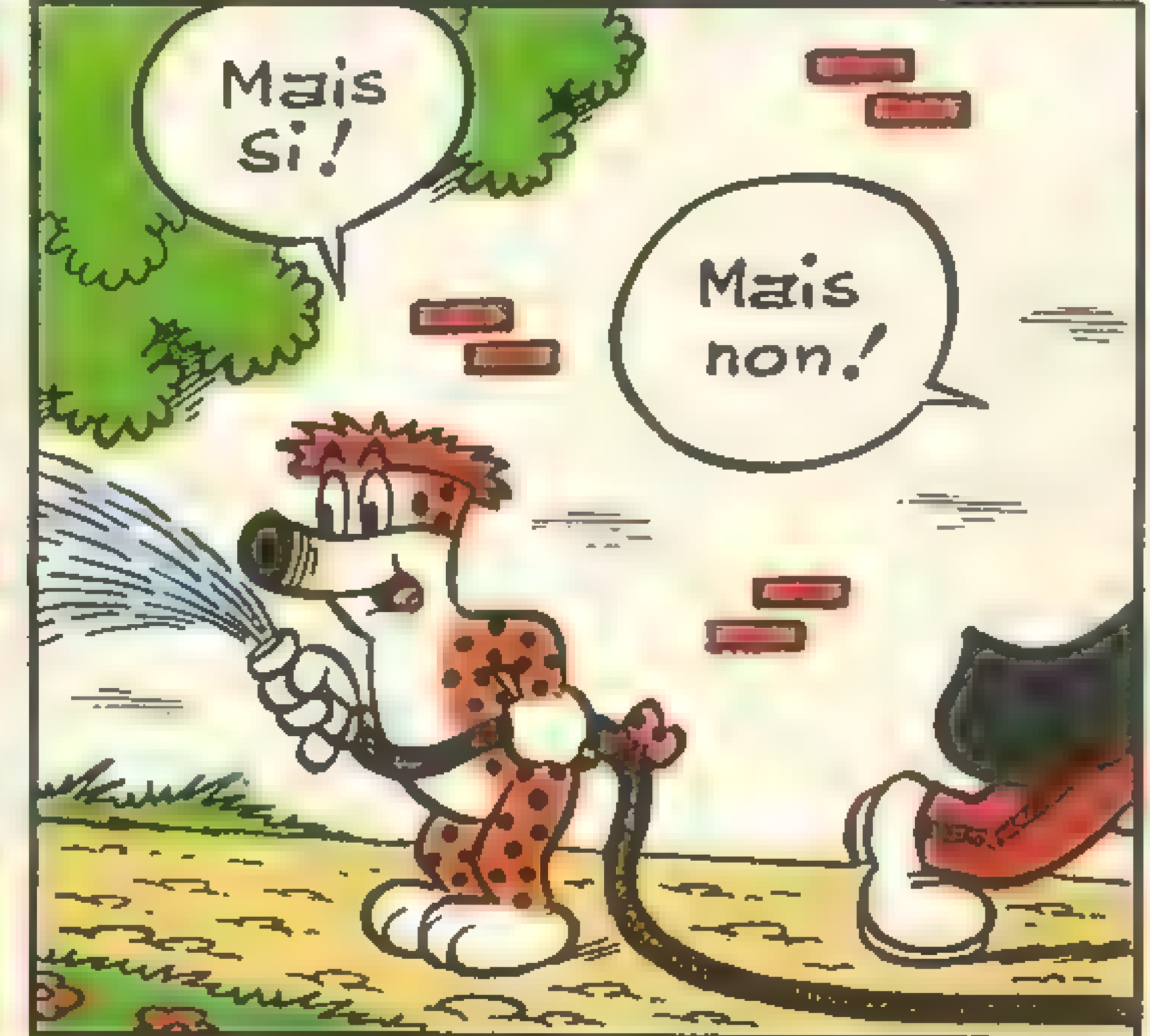


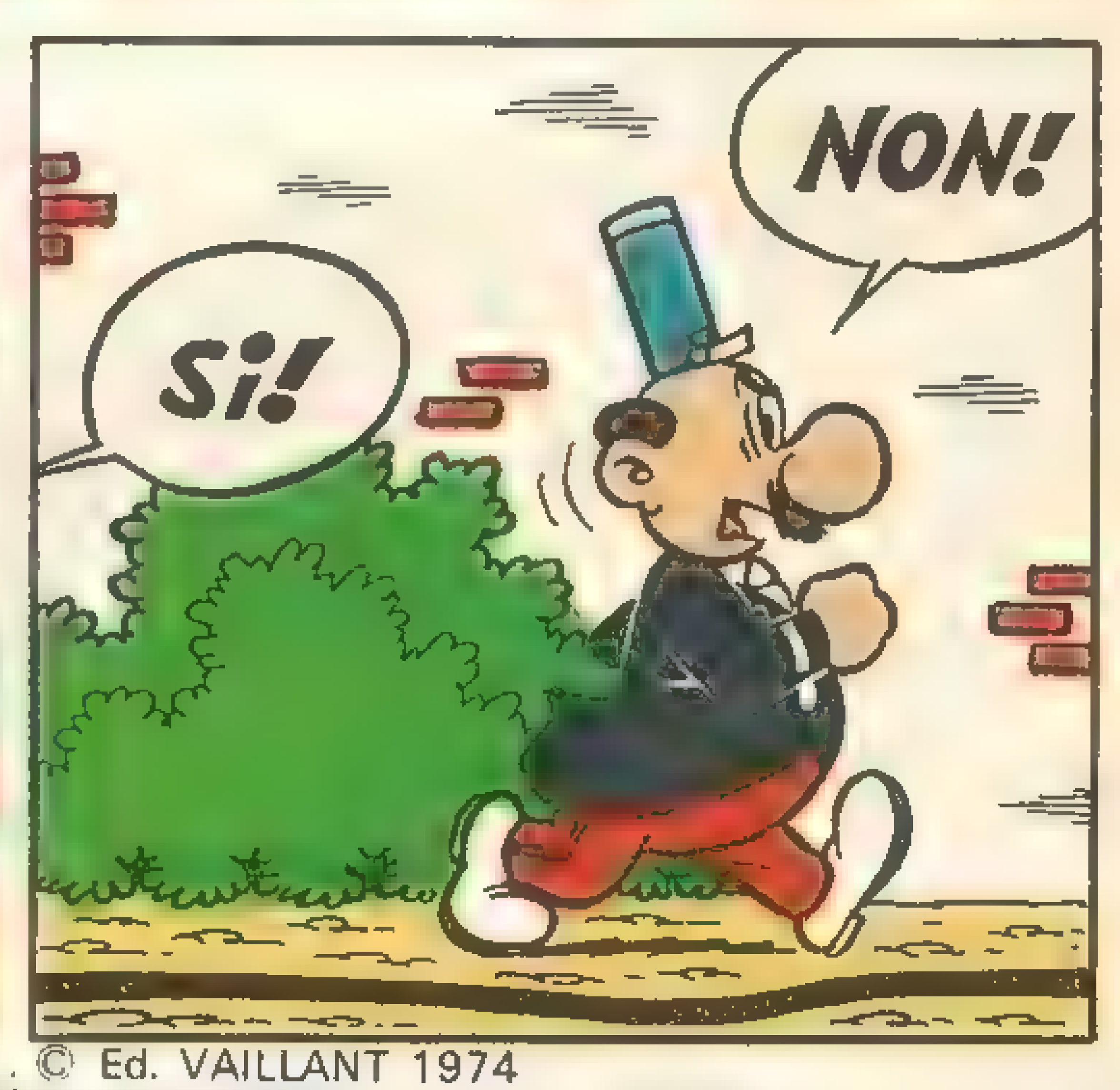


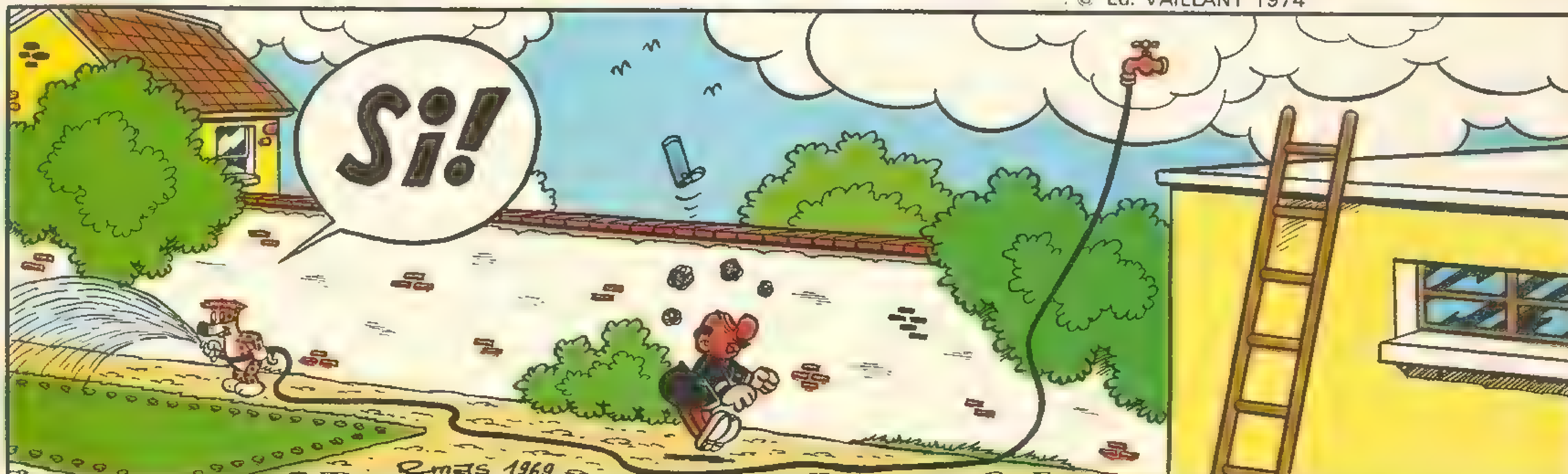












SCENARIO ET DESSINS : R. MAS.



Chaque jeu porte un certain nombre de ☆ selon sa difficulté :
☆ faciles. ☆☆ astucieux. ☆☆☆ champions.

Conception : Roger Dal

1. FANTÔMES À BULLES D'ÉCOSSE **

Sans te laisser troubler par toutes ces apparitions dans ce manoir écossais, rends à chacun la bulle qui lui convient.

A — IL PARAÎT QU'IL Y A UN FANTÔME

B — TU M'EN JOUES UN AIR ?

C — ALLEZ DONC JOUER AILLEURS !

D — ON DIRAIT MA JUPE !

E — JE CHERCHE MON CHEVAL !

1 2 3 4 5

TO THE VISITORS

$10

GRING

2. FLÉCHOPIF***

		LA MIENNE / SOUMET / PRÉNOM		A			
FAMILLE D'ÉCOSSE / OVIN				N	PRONOM / VENU AU MONDE		
				E			
DANS UNE PIECE / TENTE				S		S	PRONOM
				GIN	A RONGER / VILLE DU VAUCLUSE	O	
		DE MÊME VALEUR / PROFIT		V		L	
				I		E	RÈGLE DOUBLE
				N		NOTE	
						R	E
F	A	N	T	O	M	E	

3. JE BLAGUE

Le gagnant de cette semaine est Yann Gabelle, 59227 Saulzoir, avec les deux (bonnes!) histoires que voici :

Aux États-Unis, on tourne un nouveau film sur Tarzan. Un journaliste interroge l'acteur :
« Etes-vous heureux de tourner ce film?
– Pas tellement. Chaque fois que j'arrive à attraper une liane et à m'y accrocher, le metteur en scène hurle : « Coupez! »

Devant l'école, un monsieur interroge une dame qui vient chercher son fils :
« Il a l'air d'être très fort en gymnastique, votre petit garçon?
– Je pense bien! Il a encore sauté deux classes cette année!... »



Yann gagne un jeu de BOOGLE offert par MECCANO.

4. LEQUEL EST PATRICK?**

Patrick a des moustaches, un col noir, un kilt à franges, mais il n'a pas de guêtres.
Lequel est Patrick?



5. RESSEMBLANCES **

Bien que le lieu et le sujet soient très différents, l'image du haut et l'image du bas ont en commun cinq ressemblances. Lesquelles?



6. OMBRES AU PAYS DES OMBRES **

Sans te laisser effrayer par ce gag fantomatique, trouve les sept différences qui existent entre cette scène et son ombre sur le mur.



7. JEU À POINTS *

Qu'est-ce qui fait danser ce joyeux Écossais?



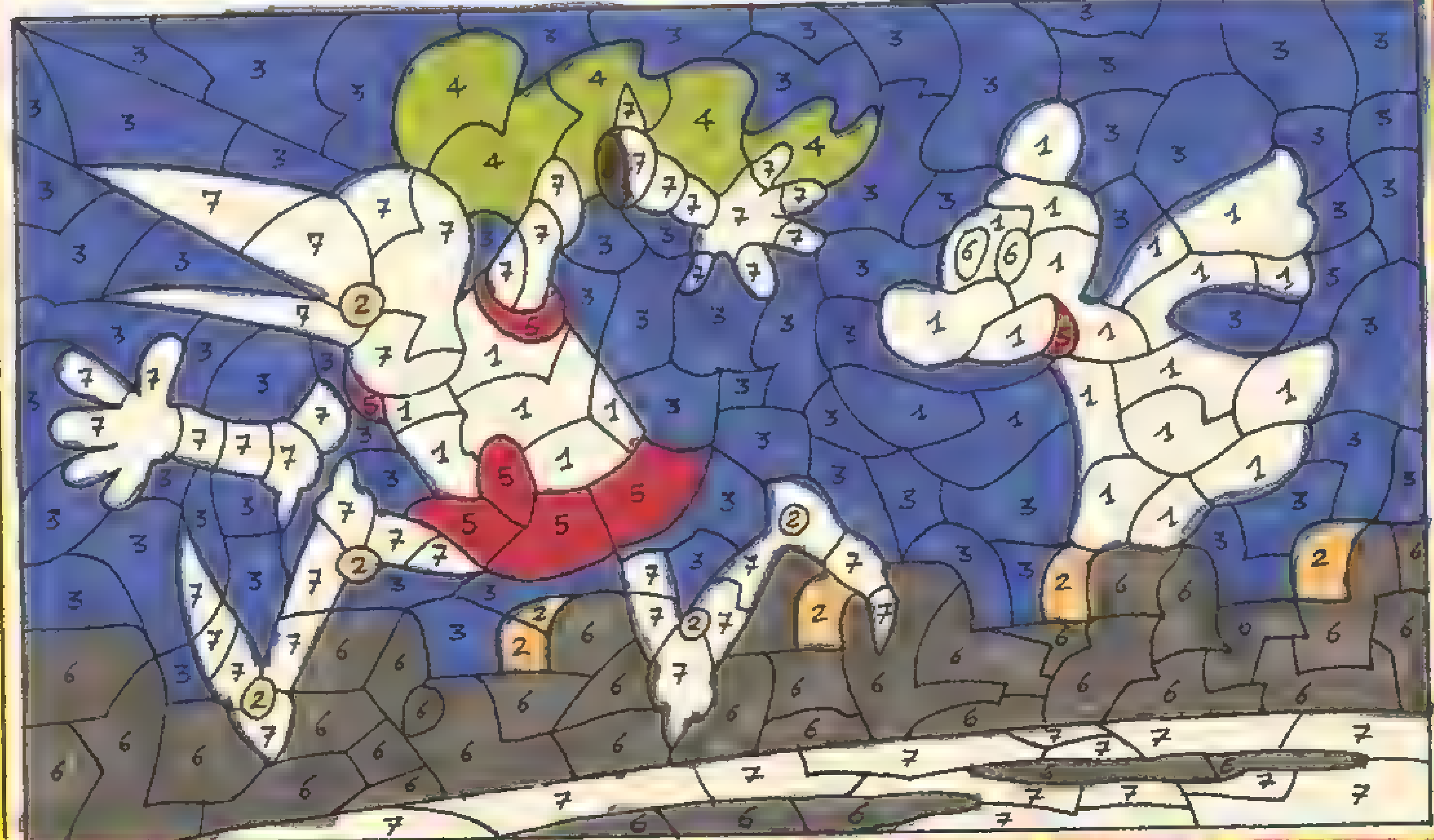
8. *





Code des couleurs :

1 – blanc 2 – jaune 3 – bleu
4 – vert clair 5 – rouge 6 – noir
7 – gris clair



. LE JEU D'ÉLECTRONIX***

LE BIFTOU NUMÉRIQUE ET MONSTRUEUX

Il s'agit simplement de noircir, dans les cases de la grille, tous les nombres que voici (ils sont inscrits horizontalement ou verticalement) :

00217	40	290	30033	222	23422
662	327	6232	632	461	36543
2366	40102	25122	530	599	111



Attention! Quand deux nombres se croisent, un même chiffre peut servir deux fois.
Quand tu auras terminé, le chiffre mystérieux apparaîtra dans les cases restées blanches.

10. LES JEUX EN COULEUR DE: smarties



En assemblant dans le bon ordre les lettres de chacun de ces quatre groupes, tu obtiendras quatre noms de villes qui, non seulement commencent et finissent par la même lettre (comme SMARTIES), mais qui sont, en plus, palindromes - ce qui veut dire qu'on peut les lire aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche.

11. FAIS LA CHAÎNE**

En allant de l'image A à l'image H, fais entrer les 8 images dans la chaîne. Chaque image est reliée à celle qui la précède et à celle qui la suit par un petit détail, une certaine ressemblance...



Les énigmes de TIM

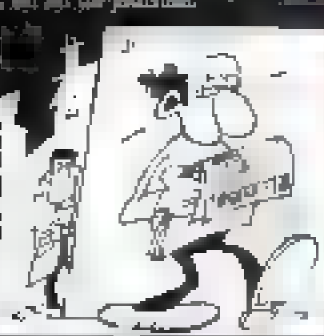
par DIRICK

GUET-APENS POUR LE SAVANT

Tim assure la protection du célèbre professeur Bidule qui vient de mettre au point une formule de la plus haute importance. Bidule regagne paisiblement son hôtel, en fin de journée.







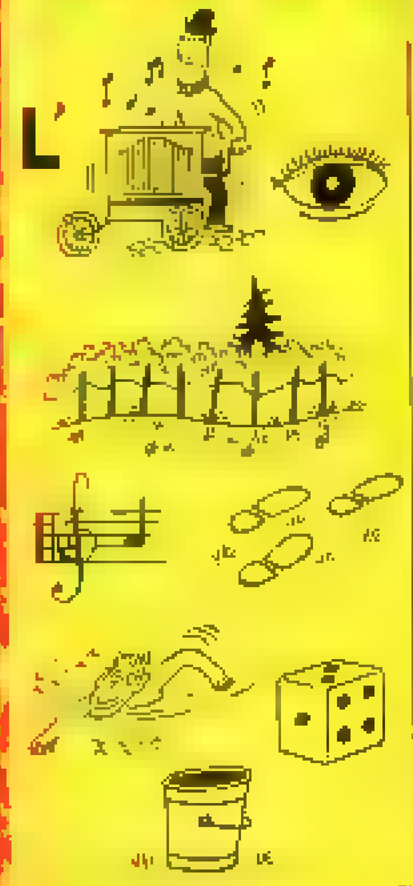
Tim observe les trois autres clients de l'hôtel qui rentrent à la suite du savant.





Lorsque Tim pénètre à son tour dans l'hôtel, il découvre le professeur... qu'on a attaqué, ligoté, bâillonné, et enfermé dans le placard à balais. Et la formule a disparu !... Mais Tim connaît le coupable. Et toi ?

13. UN RÉBUS **



14. ANOMALIES AU MUSÉE ÉCOSSAIS **

Le cheval dans le musée, c'est déjà une anomalie. Mais il y en a bien d'autres. Lesquelles?



SOLUTIONS

1. FANTÔMES À BULLES D'ÉCOSSE

1 B 2 C 3 A 4 E 5 D

2. [illegible]

HORIZONTALEMENT Ma. Clan. Il. Meulon. Sabines. Duo. Os. Egale. Alg. pipe. Sacs. Be. Fantôme. VERTICALEMENT Écossais. [illegible]. Cain. Mole. Ep. Aeon. Sm. Né. Api. Solo. Râ. Ale. Sa. 74.

4. LEQUEL EST PATRICK ?

C'est l'écossais n° 8.

5. RESSEMBLANCES

Le cercle de la cible et la tête du corbeau. Le tabouret et la selle. Le drapeau noir et [illegible]. Les cheveux du barman et la touffe d'herbe à droite. Le cœur sur l'étiquette et le cœur gravé.

8. [illegible] AU PAYS DES [illegible]

La forme des bois du lit à la tête comme au pied. Les cheveux du dormeur. La forme du dessus-de-lit. L'oreiller recourbé. L'épaule du fantôme. Le pli du drap. La forme de la tête du fantôme.

9. LE JEU D'ÉLECTRONIK

Le nombre est 492.

10. LE JEU EN COULEURS DE SILHOUETTES

Les villes sont: 1 [illegible] 2 [illegible] 3 Santona 4 Royan.

11. PAS LA CHAÎNE

A et E: le bout du cornet et la ceinture. E et B: la mousse et le nuage. B et F: la casquette et la bombe. F et C: la queue du cheval et les [illegible] du monstre. C et D: les cornes du monstre et les cornes du fantôme. G et D: les oreilles de la bête et les claquements de doigts. D et H: le béret.

12. L'ÉNIGME DE TIM

Le professeur [illegible] porte le journal Le Soir. Tim a remarqué. Or lorsque le professeur se retrouve dans le placard à balais, on voit près de lui le journal Le Midi. Le gangster est donc le personnage qui tient Le Midi. Dans sa précipitation, il s'est trompé de journal et il se retrouve donc avec Le Soir, le journal du professeur.

13. UN RÉBUS

L'orgueil est l'apanage des sots. (L'orgue Œil Haie La Pas Nage Dé Seau.)

14. ANOMALIES AU MUSÉE ÉCOSSAIS

Les oiseaux n'ont pas [illegible]. La pipe sortant du tableau. Le cadre d'un tableau fixé d'un seul côté. Le doigt du gardien. Il manque un pied à la chaise. Un tableau est à l'envers. Le panneau et la flèche d'EXIT ne sont pas dans le même sens.

80 F D'ÉCONOMIE

Même si le prix de PIF augmente, toi, abonné, tu ne paieras que 6,45 F.

52 numéros pour le prix de 42 !

1300 PAGES DE RIRE
+ 850 PAGES D'AVENTURES
+ 350 PAGES DE JEUX
+ 300 PAGES DE REPORTAGES
+ 52 GADGETS SUPER EXTRA
= 336 F SEULEMENT
au lieu de 416 F
soit 80 F D'ÉCONOMIE
ou encore 10 NUMÉROS GRATUITS

Parles-en vite avec tes parents.

EN CADEAU CE MAGNIFIQUE PUZZLE PIF*

* Pour tout nouvel abonné d'un an

Pour toute correspondance abonnement 16 (1) 287.97.40 poste 28

83 18 03

JE M'ABONNE AU NOUVEAU PIF

00 OUI. Je souhaite souscrire un abonnement d'un an au nouveau PIF et réaliser ainsi une économie de 80 F. Je recevrai 52 numéros alors que je vous en paie 42. Vous m'enverrez prochainement le puzzle PIF. C'est mon cadeau de bienvenue.

☐ France et DOM-TOM : 336 F. ☐ Étranger : 450 F.

01 NON. Je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 32 F. Ci-joint mon règlement de 176 F. Envoyez-moi en cadeau un album "La fabuleuse histoire de PIF" (Étranger 250 F).

02 NON. Je préfère souscrire un abonnement à trois mois. Je recevrai 13 numéros pour le prix de 12. Ci-joint un règlement de 96 F. (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage du nouveau PIF.

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

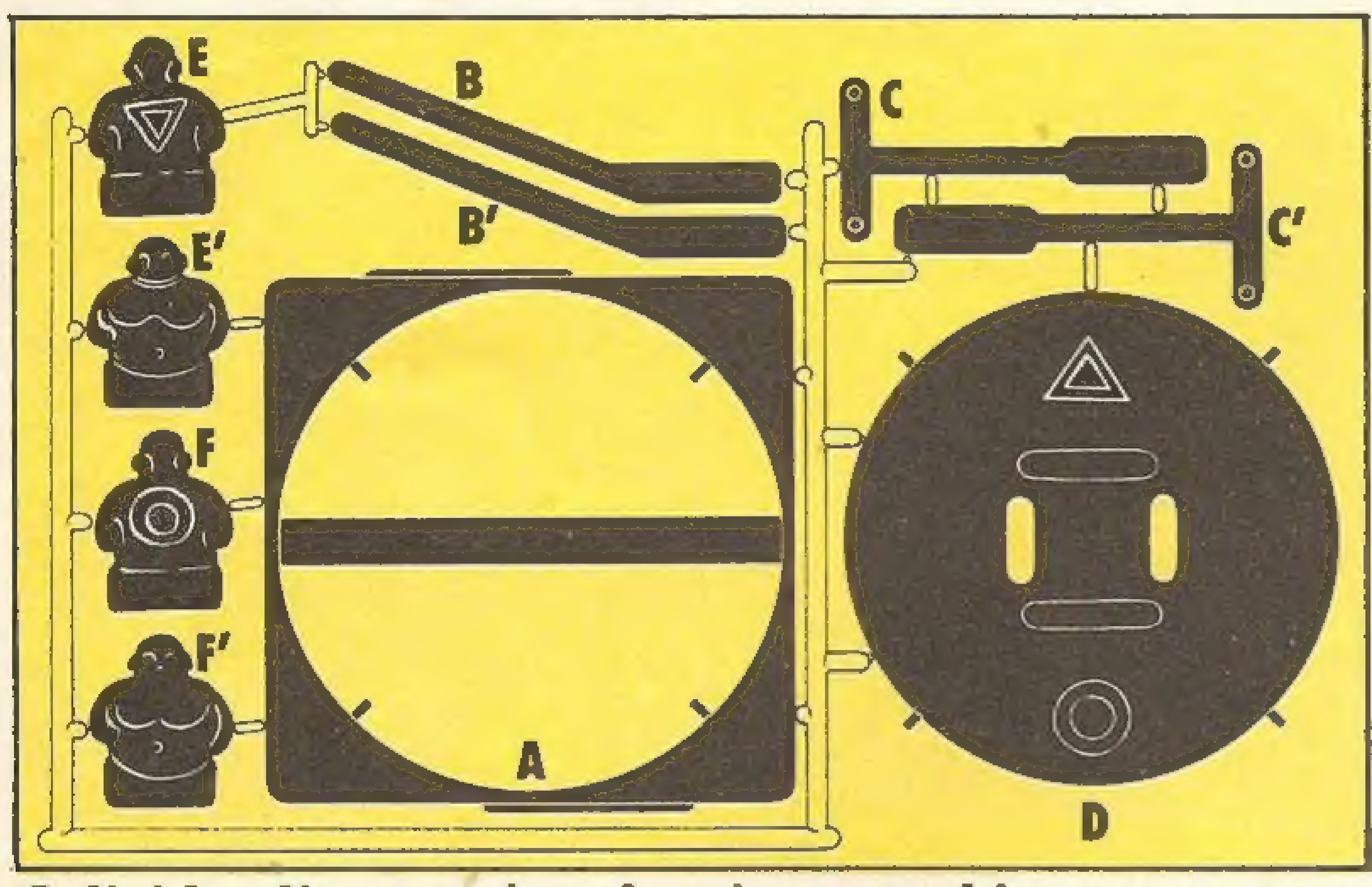
Code postal ____________ Ville ____________

Téléphone ____________

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19 ____

J'établis mon règlement à l'ordre de BRED/VAILLANT (et non pas SERP). Bon à retourner à :
SERP - Gestion abonnements Pif - B.P. 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX.
Offre valable jusqu'au 30-09-83.

ES SUMOS



A l'aide d'une paire de ciseaux, dégrappe tous les éléments de ton gadget.



COMMENT JOUER AU COMBAT DES SUMOS?

Tu peux jouer seul, mais l'idéal est de jouer à 2. Le but du jeu est d'éjecter le sumo adverse du ring. Pour cela, il faut pianoter sur les touches B et B' qui actionnent le ring et qui amènent les lutteurs sur les éjecteurs C et C' commandés par les touches C et C'.

La semaine prochaine

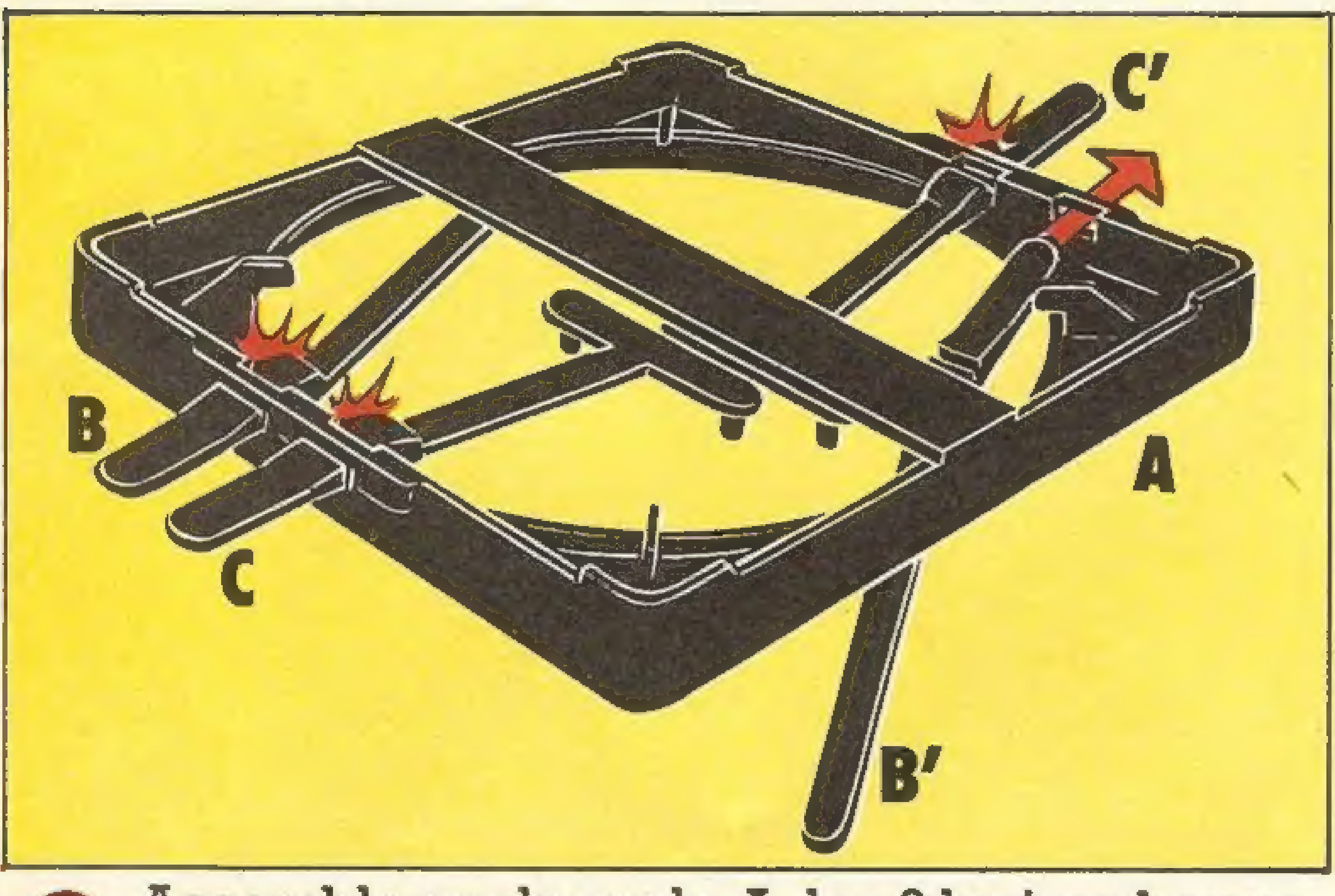
TON GADGET

LES LUNETTES A VOLETS

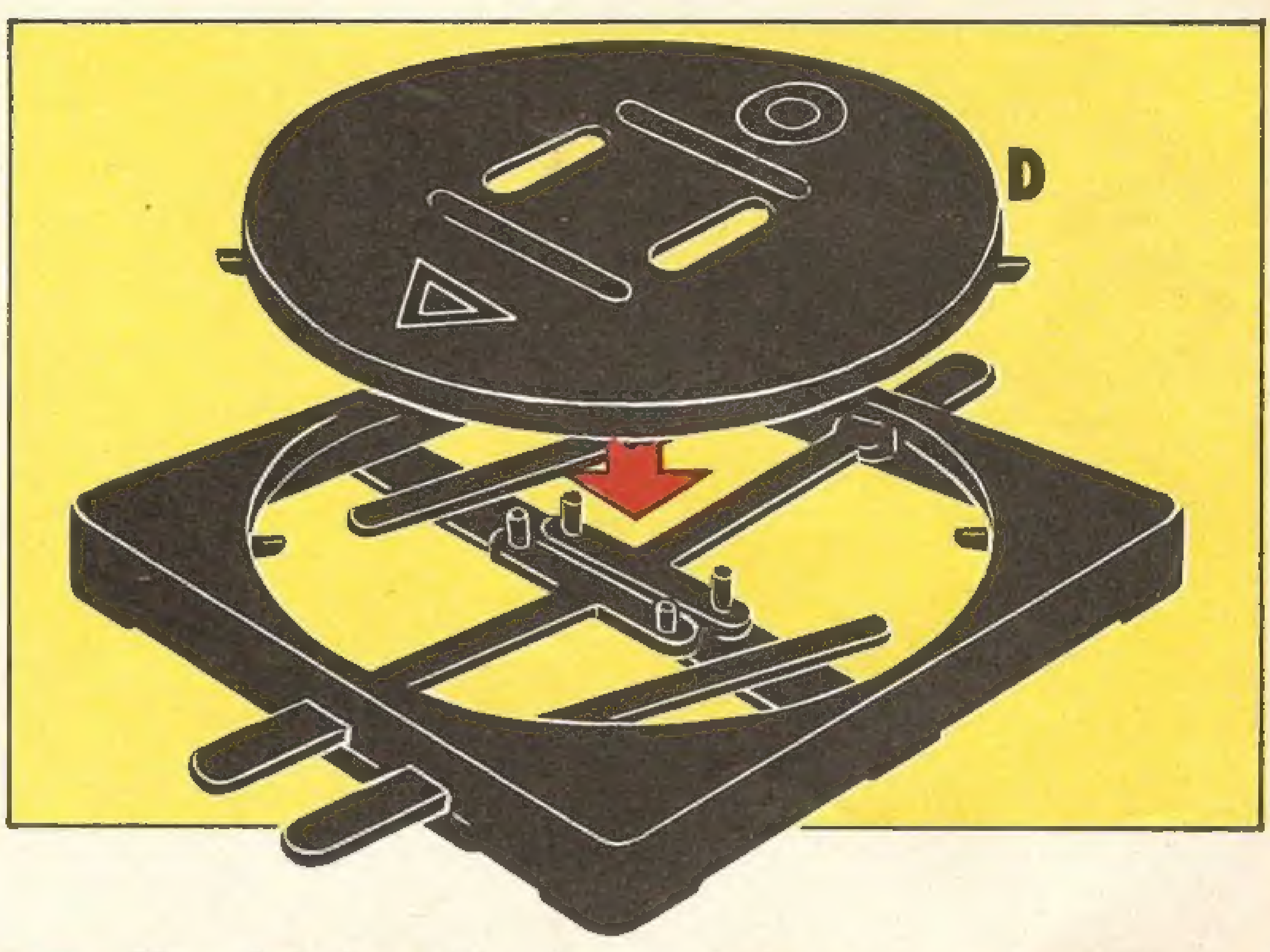
ton gadget

LE COMBAT D

Imagine un peu 400 kg de chair fraîche et de muscles en train de se bagarrer... Impressionnant, non? Grâce à Pif, tu vas pouvoir combattre avec ces fameux lutteurs japonais, les sumos. Maîtrise, sang-froid, coup d'œil et doigté sont indispensables à ton sumo, si tu veux qu'il fasse mordre la poussière à son adversaire.



1 Assemble sur le socle A, les 2 leviers bouge-plateau B et B'. Procède de la même manière avec les 2 leviers éjecteurs C et C'. Sur le dessin, le socle est à l'envers.



2 Une fois les 4 leviers mis en place, installe le ring D.



3 Assemble les 2 moitiés des sumos E et E'; pratique de la même manière pour F et F'. Il ne te reste plus qu'à lester les 2 lutteurs avec 4 pièces de 5 centimes (2 pièces pour chaque sumo).



4 Chaque lutteur est identifié par un symbole : cercle et triangle. Pose chacun des sumos sur son emplacement correspondant : cercle ou triangle.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES SUMOS, REPORTE-TOI À LA RUBRIQUE PIF-MAGAZINE

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

LE NOUVEAU

Pif

N°736

8F.

LE COMBAT DES SUMOS

FAIS-LEUR MORDRE LA POUSSIERE !

Boutin / ATLAS PHOTO

TON GADGET

EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : mai 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7262, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547
2806